龙与地下城

玩家手册



菜鸟位面整理版

菜鸟位面所在群的朋友们整理编排了此本 3r 玩家手册

编者序

虽然4E已经蓄势待发,但是目前还有很多人在玩3R版玩家手册,而初学者入门接触的也大多是3R版,所以我们认为这个编排整理的版本还是很重要的.

我们工作的目的

1 新手入门看SRD(速查手册)学习实在是枯燥的很.

2 我们编排后页数完全对应,查找起来比较方便,尤其是内容跳转.

3 编排后为A4大小,全程黑白,包括图片,插图,可以直接复印,方便面团携带.

本书有两个版本,PDF 和 word 电子文档,方便电脑和打印等用途.

本重排版电子书是由“奇幻修士会”对官方版本的翻 译文件整理而来，书籍著作权归 wotc 公司及原翻译组 织所有。本作品仅供内部成员阅读参考之用，任何组 织或个人不得将本书私自传播或者用于其他目的，违 反此规定产生的一切后果由使用者自负，本小组(QQ 群)其他成员将不对此负任何责任。

(如您打印此书,请保留扉页)

参与制作人员名单(排名不分先后)

虫子	本书发起者之一实际工作:打杂
待宰的老猫	本书发起者之一实际工作:排版整理法术部分,占全书一半
星凡	本书最后测试期间主力校对选手改正了海量的译名错误
夏沫来思	整理校对
秋水	整理校对
Soup	整理校对 本书美工汉化了图片部分 打杂.
阿尔克斯塔萨 耐罗	重要章节整理和校对发现大量错误
古生物	整理校对 后期测试员
End	目录等工作
路德	整理校对
灰骑士	打印测试
Ssrop	整理校对 后期测试员
女王	无突出贡献,但是献计献策实属捣乱者

在此感谢以上各位对我们群工作的大力支持

最后欢迎各位新手,老鸟与我们一同学习交流.

QQ群号: 29984430
论坛版块: http://ellesime.anetcity.com/ellesime/bbs/index.php?showforum=463

译序

您好，很高兴再次见面！「奇幻修士会」这次很荣幸能与奇幻基地合作，为新版「龙与地下城」桌上角色扮演游戏规则书，进行翻译修订的工作。

所谓「桌上角色扮演游戏」（table-top role playing game，简称 TRPG），是玩者围着桌子，使用纸、铅笔和骰子作为道具，藉由实际对话与动作，自由扮演人物的游戏。一般公认「龙与地下城」是历史最悠久，也是最畅销的 TRPG，甚至可以说是 RPG 这种游戏类型的创立者与代名词。如果您是第一次接触「龙与地下城」TRPG，那么请不必在意版本编号，因为您手上就是最新版的规则中译本。这套核心规则书一共有三本，《玩者手册》是最基本的游戏规则，是玩者必备的工具书，若要担任游戏主持人，则还需要《地下城主指南》与《怪物图鉴》。如果您想进一步了解「龙与地下城」或桌上角色扮演游戏，欢迎至「奇幻修士会」的网站，里面有详细的说明。

如果您已经是「龙与地下城」TRPG 的老玩家，相信您已经多少了解「3.5 版」的更新内容，不需我们多作说明。虽然这套书是新版翻修，但我们是抱着全新翻译的态度，逐字逐句地检校移译，务求带给读者和玩家最完善的内容。然而我们不敢侈言完美无缺，若对译文有任何疑问，敬请来信惠赐指教。

最后，祝您团务顺利、游戏愉快！

奇幻修士会 敬上

译者简介

奇幻修士会（Thaumaturgic Discipline Society）是传说中的某个神秘组织。成员们在地下或高塔举行秘密聚会，或流窜于网路。他们擅长各式纸上角色扮演游戏，以及奇幻与科幻的题材，成员相关创作散见于各杂志与网路媒体。

奇幻修士会《龙与地下城玩者手册 3.5 版》工作小组名单（依姓名笔划）：

王安宇、吴宜洁、丘振训、黄仲豪、杨伯瀚、欧威扬

特别感谢：

陈舜文、廖彬、王中宁、李正伟、洪岳农、高伟、徐庆雯、陈务新、蔡文铭、黄声扬等修士会同伴的协助与鼓励。

奇幻修士会作品：

译作：《黑暗精灵三部曲》、《冰风之谷三部曲》、《龙族》（部分）。

龙与地下城三版规则书：《玩者手册》、《地下城主指南》、《怪物图鉴二》（部分）。

游戏中文化：「柏德之门一」、「冰风之谷」、「剑湾传奇」等。

游戏手册翻译：「柏德之门一」、「冰风之谷」、「吸血鬼：恶夜猎杀」、「剑湾传奇」、「寒冬之心」、「柏德之门二」、「邪神霸权」等。

奇幻修士会网页：http://www.tdsgame.org/

奇幻修士会 BBS 站：telnet://tds.kkcity.com.tw

邮件信箱：tds@tdsgame.org

简介 4
人物创造入门 6
第一章 属性 7
属性值 7
属性 8
改变属性值 10
第二章 种族 11
选择种族 11
种族特性 11
人类 12
矮人 14
精灵 15
侏儒 16
半精灵 18
半兽人 18
半身人 19
第三章 职业 21
职业 21
职业与等级加值 21
职业描述 23
野蛮人 24
吟游诗人 26
牧师 30
德鲁伊 33
战士 37
武僧 39
*圣武士 42
巡林客 46
游荡者 49
术士 51
法师 55
经验值与等级 58
兼职人物 59
第四章 技能 61
技能概述 61
获得技能级数 61
使用技能 62
技能说明 66
第五章 专长 87
获得专长 87
先决条件 87
专长类型 87
各项专长说明 89
第六章 背景描述 103
阵营 103
宗教信仰 106
重要资料 109
外贸.人格与身世 110
自订人物 110
第七章 装备 111
装备人物 111
金钱与财富 112
武器 112
防具 122
商品与服务 126
第八章 战斗 133
战术地图 133
战斗流程 133
战斗数值 133
战斗基本名词 135
先攻 136
借机攻击 137
战斗中的动作 138
受伤与死亡 145
移动.位置与距离 146
战斗调整值 150
特殊攻击 154
特殊先攻动作 160
第九章 冒险 161
负重能力 161
移动 162
探索 164
宝藏 167
其他奖赏 168
第十章 魔法 169
施法 169
法术说明 172
奥术 177
神术 179
特殊能力 180
第十一章 法术 181
吟游诗人的法术 181
牧师的法术 182
牧师的领域 184
德鲁伊的法术 187
圣武士的法术 188
巡林客的法术 189
术士与法师的法术 189
法术 192
计算通则与常用名词解释 270
特殊能力和状态 279

表格

表 1-1:属性调整值和额外法术 8
表 2-1：种族属性修正值 12
表 3-1：基本豁免加值与基本攻击加值 22
表 3-2：经验值与升级影响 22
表 3-3：野蛮人 25
表 3-4：吟游诗人 27
表 3-5：吟游诗人可知法术量 28
表 3-6：牧师可知法术量 31
表 3-7：神祇 37
表 3-8：德鲁伊 35
表 3-9：战士 39
表 3-10：武僧 40
表 3-11：小体型或大体型武僧徒手伤害值 41
表 3-12：圣武士 43
表 3＝13：巡林客 46
表 3-14：巡林客夙敌 47
表 3-15：游荡者 49
表 3-16：术士 52
表 3-17：术士可知法术量 54
表 3-18：法师 55
表 4-1：每级技能点数 62
表 4-2：技能 63
表 4-3：难度等级实例 64
表 4-4：对抗检定实例 64
表 4-5：技能共效 66
表 4-6：属性鉴定实例 66
表 5-1：专长 90
表 6-1：生物、种族和职业的阵营 104
表 6-2：各种族神祇 106
表 6-3：各职业神祇 106
表 6-4：随机起始年龄 109
表 6-5：老化效应 109
表 6-6：随机身高和体重 109
表 7-1：随机起始金钱 111
表 7-2：钱币 112
表 7-3：交易用物品 112
表 7-4：超小型和大型武器的伤害值 114
表 7-5：武器 115
表 7-6：防具 123
表 7-7：穿脱盔甲时间 123
表 7-8：商品与服务 128
表 8-1：体型调整值 134
表 8-2：战斗中的动作 141
表 8-3：战术移动速度 147
表 8-4：生物体型和度量 149
表 8-5：攻击检定调整值 151
表 8-6：防御等级调整值 151
表 8-7：特殊攻击 154
表 8-8：一般防具、武器和盾牌的硬度及生命值 158
表 8-9：驱散不死生物 159
表 8-10：双武器攻击减值 160
表 9-1：负重能力 162
表 9-2：负重影响 162
表 9-3：移动距离 162
表 9-4：受阻移动 163
表 9-5：地形与大陆移动 164
表 9-6：坐骑与交通工具 164
表 9-7：光源与照明距离 165
表 9-8：一般防具、武器和盾牌的硬度及生命值 166
表 9-9：材质的硬度及生命值 166
表 9-10：物品大小和防御等级 166
表 9-11：物品的硬度及生命值 166
表 9-12：蛮力破坏或崩断难度 166
表 10-1：受魔法攻击影响的物品 177

简介

【龙与地下城】（Dungeons & Dragons，简称 D&D）是一套拥有超过三十年历史，为角色扮演游戏（Roleplaying Game）立下标竿的名作。

【龙与地下城】是个以想象力进行的游戏，你将化身为自己创造的英雄人物，参与各式刺激的冒险与危险任务。你的人物可以是个健壮的战士、机智的游荡者、虔诚的牧师或强大的法师。几个可靠的伙伴与你一同探索废墟，或到危险的地下城寻找宝藏。这个游戏提供了无限的可能性与多样化的选择，即使是最精致的电脑游戏也难以超越，因为你可以作任何你想象得到的事。

龙与地下城

【龙与地下城】是个运用想象力进行的奇幻游戏。其中包含了表演、说故事、社交、战棋与掷骰等要素。你与朋友们所创造出的人物在历经冒险后将逐渐成长。其中一人担任「地下城主」（Dungeon Master，简称 DM），他将负责控制怪物与敌人、叙述情景、仲裁游戏并安排整场冒险。地下城主与玩家共同赋予了游戏生命。

《玩者手册》内容包含所有玩者在创造人物、选择装备、与各式超自然生物以及神秘敌人作战时所需的一切规则。

《地下城主指南》独立为另一册，提供 DM 各式建议与方针，以及创造各式挑战、冒险或一个完整 D&D 战役设定的资料，包括进阶职业、魔法物品与给人物的奖赏。

《怪物图鉴》独立为另一册，本书对玩者与 DM 来说都相当实用。内容包含出现在不同等级地下城的上百种怪物，也提供了创造怪物、扮演怪物、怪物策略以及各种常见怪物的加强版规则。

这三本书共同构成了【龙与地下城】的核心规则。

3D 立体模型

【龙与地下城】是想象力的游戏，也是策略与战术的游戏。小模型与战术地图（Battle Grid）是模拟游戏场景的最佳利器。许多玩具店都有卖这类代表人物与怪物的小模型。《地下城主指南》一书附有纸制的战术地图，更耐用的则需另外购买。

本游戏预设为使用小模型与战术地图进行，规则也以此为前提撰写。

人物

正如同小说或电影中的英雄，在这场冒险中你的人物就是主角。身为玩者，你将使用本书的规则创造人物。你的人物可以是来自冰封荒原的野蛮人，也可以是急智快刀的聪敏游荡者，你可以是专精于求生技能、百步穿杨的神射手，或是精通秘法奥义的大法师。参与冒险可以让你的人物获得经验值，能力也随之成长。

冒险

你的人物是个冒险者，一个为了追寻财富与荣耀而展开史诗般冒险的英雄。其他人物加入你的冒险队伍一同探索地城、并肩作战，面对可怕的龙或食人巨魔等怪物。这些任务就像是一个以人物动作以及 DM 铺陈情境所共同创作的故事。

【龙与地下城】的冒险故事有大量的动作场面、刺激的战斗、可怕的怪物、接连不段的挑战与各式各样的谜题待你发掘。地下城的深处有什么？下个转角或下一扇门后又有什么？你将藉由你的人物与朋友们一同面对各式危机，探索中世纪风格的奇幻世界。

你可以一次跑完一场冒险，或分成多次进行。游戏时间可依你与朋友们的意愿调整，从几个小时到一整天都有可能。游戏可以在你想离开的任何时刻暂停，待所有人再次集合时继续。

每个冒险、每个任务都是独一无二的。你的人物可以探索被重重陷阱守护的古老遗迹，或寻找某个早已被遗忘的巫师墓穴。你可以溜进城堡探听敌情，甚至面临不死生物的吸能术。在【龙与地下城】游戏里所有事情都是可能的，你的人物可以作任何你所能想象得到的事。

进行游戏

【龙与地下城】使用一个核心机制来判定所有游戏内的动作。这个规则能让游戏进行的步调平顺流畅。

核心机制：当你尝试任何有可能失败的动作时，掷一个二十面骰（d20）。要确认你的人物是否能完成这项任务（比如攻击怪物或使用技能），你可以这么做：

为何改版？

新版【龙与地下城】于 2000 年出版（此处所指为 3.0 英文版，3.0 中文版于 2002 年出版）。在 d20 系统进入游戏界的三年内，我们收集了非常大量的资料。我们认为【龙与地下城】是个动态的游戏，需要持续进化。

我们尽可能地收集各方玩过【龙与地下城】的玩家意见。在各大游戏聚会中与玩家恳谈，浏览无数与本游戏相关的讨论版，并从各式玩家的反应管道，包括我们的客服部门收集资讯，采纳各方建议来重新修改这个游戏。我们虚心聆听玩家的声音，并以积极改进游戏与产品作为回馈。

如果这是您首次接触【龙与地下城】，我们诚挚地欢迎您进入这个冒险与想象力的世界。若您使用过本书的前一版，请安心地将改版后的本书视为我们允诺持续改进产品的保证。我们进行了勘误、阐明规则疑点，使游戏比之前更好。但也请安心，本书是是 d20 系统的升级版，而非新一版的规则。改版后的规则相容于所有现存产品，只要稍作调整即可使用。

改版后的《玩者手册》新增了什么？我们增加了可供选择的专长与法术，为野蛮人、吟游诗人、德鲁伊、武僧、巡林客与术士新增职业特性，全书依据使用者的意见重新制作改良，以符合实际进行游戏时的需要。我们将原规则修订得更合理，也新增了一些规则。另外还彻底翻修了技能与法术。

请浏览本书，玩玩看这个游戏。我们认为您会喜欢这些改变。

・掷一个 d20
・加上相关的调整值
・比较其结果与目标数值。
若结果等于或大于目标数值（由 DM 或规则订定此数值）则成功。若低于目标数值则失败。

规则

重要：你不需要将整本书背起来才能玩。弄懂一些基础就开始吧！你可以边玩边查阅本书。遇到疑问时就依据基本规则判定，继续玩下去，最重要的是玩的愉快。
你可能有好一阵子都会时常查阅本书从 304 页开始的「常用名词解释」。从这里可以找到本书使用的专有名词释义，以及某些状况（比如震摄）对人物所造成的影响。若你遇到某个不熟悉的名词想深入了解，请查阅「常用名词解释」（当然也可以查目录）。

游戏配备

进行【龙与地下城】游戏时，你们需要以下配备：
・《玩者手册》、《地下城主指南》和《怪物图鉴》三本改版后的核心规则书。（每个玩者可能会想自己准备一套。）
・人物表，附在本书的最后，影印给每个玩者一张。
・战术地图。《地下城主指南》中有一份。
・小模型（Miniature），代表玩者人物与他们即将面对的怪物。
・骰子。每位玩者最好自备一组骰子。一组骰子至少需包括：一个四面骰（简称 d4）、四个六面骰（简称 d6）、一个八面骰（简称 d8）、二个十面骰（简称 d10）、一个十二面骰（简称 d12），以及一个二十面骰（简称 d20）。
・铅笔、计算纸、方格纸等用来做笔记，或是绘制玩者人物探索地区的地图。

骰子

我们常以「3d4+3」这样的简写来描述掷骰，意思是「掷三个四面骰，加总之后再加上 3」(其结果为 6 到 15)。第一个数字表示该掷几个骰子（将掷出的结果加总）。在「d」后面的数字代表骰子的面数。之后的数字是对掷骰总和的加值或减值。举例如下：
1d8：掷一个八面骰，结果在 1 到 8 之间，这正是长剑所造成的伤害值。
1d8+2：掷一个八面骰再加 2，结果在 3 到 10 之间，这是具有力量+2 加值的人物，使用长剑所造成的伤害值。
2d4+2：掷两个四面骰再加 2，结果在 4 到 10 之间，这正是 3 级法师施展「魔法飞弹」所造成的伤害值。
d%：百分骰的规则稍有不同。你掷出两个不同颜色的十面骰来得到 1 至 100 间的数值。掷出前先指定其中一个为十位数，另一个为个位数。例如你丢出 7（十位数）与 1（个位数）便等于 71。掷出两个 0 代表 100。有些十面骰上的数字为十位数（00、10、20……等），另一个则是个位数（0、1、2……等），若你使用这种骰子掷出 70 与 1，结果即为 71，若掷出 00 与 0 则代表 100。
重要！并非每个动作都要掷骰。在无法保证成功的状况下，像是战斗或其他戏剧性的状况才需要。
你将使用 d20 来决定人物的动作是否成功。另一个骰子则决定人物成功后会发生什么事。
玩者必须公开掷骰，让所有人都可以看到结果。DM 则可以秘密掷骰来制造紧张气氛，保持神秘感。

人物可以作什么

只要符合 DM 描述的情境，人物可以作任何你想象的到的事。随着情况不同，你的人物可能会想靠在门上偷听、搜索某个区域、跟老板讨价还价、与同伴谈话、跳过陷阱、移动或使用物品，或是攻击对手。
人物根据核心机制进行技能、属性或攻击检定来完成各项任务。

技能检定

技能检定的作法是：丢一个 d20，加上人物某项技能的调整值。比较结果与任务的难度等级（Difficulty class，简称 DC）。非对抗的技能检定，成败由掷骰结果是否高于 DC 决定（DC 数值由 DM 订定，或参见第四章）。
而对抗的技能检定则需与对手比较结果。对手的检定可能使用相同或不同的技能，这些将在第四章中详述。

属性检定

当人物没有某项技能，却还想尝试时（然而有部分技能无法让未受训的人使用）将进行属性检定。
判定不属于任何技能的动作是否成功，也使用属性检定。
属性检定的作法是：丢一个 d20，再加上人物某项属性的调整值。

攻击检定

当人物试图攻击对手，先丢一个 d20，再加上人物的攻击调整值。若结果大于或等于对手的防御等级（Armor Class，简称 AC）则攻击成功。
攻击检定成功后，丢一个代表人物使用武器的骰子，决定攻击造成多大的伤害。
伤害值将减少生命点数（hit points，简称 HP）。当生命值降到零则人物陷入昏迷，濒临死亡。（详细规则请参见第八章）
重击会造成更大的伤害。若你在攻击检定时的掷骰原值是 20，代表人物即将发出重击，请再丢一次确认。若第二次的攻击检定依旧成功，则确定为重击，可造成更多伤害（详细规则请见 140 页）。

战斗回合

战斗场面为回合制。不论在实际上你们花了多少时间，每回合代表在游戏世界的 6 秒钟。首先要作的是先攻权判定，决定整场战斗中动作的顺序。战斗中的动作有三种：标准动作、移动动作以及整轮动作。一个回合内你可以采取下列四种动作之一：作一个标准动作后进行移动动作，作一个移动动作后进行标准动作，作两个移动动作，或作一个整轮动作。（详细规则请参见第八章。）

玩者的角色

身为一名玩者，你将使用这本书创造并扮演人物。你的人物是一名冒险者，属于某个经常探索地下城，与怪物作战的冒险队伍其中一员。请在所有人都觉得合适，并且有足够空间排放战术地图、小模型、掷骰、翻阅书本、放置人物表的场所进行游戏。
DM 将负责设计每个场景并描述情节。你的工作则是设计人物以及他与其他冒险者的关系，然后按照设计扮演。你可以是个严肃的圣武士、妙语如珠的游荡者、鲁莽的野蛮人或谨慎的法师。请将人物特质牢记心中，面临状况时以他的观点来应对。有时你必须作战，也有些状况必须仰赖魔法、谈判或高明地使用技能来解决。

你也得考虑应对的方式。是以叙述方式描述人物动作("托达克移动到门口，攻击熊地精")，或是直接以人物的身份发言（"我移动到门口，对怪物猛力一击。"）？两种方式都很好，你也可以根据情境改变应对方式。

【龙与地下城】同时是个社交与想象力的游戏。请以有创意、大胆并符合人物设计的方式来玩，最重要的是，要玩的愉快！

人物创造入门

请浏览本书第一到第五章，然后依照下列步骤创造一名 1 级人物。你需要一张人物表、铅笔、计算纸和四个六面骰。

与你的地下城主讨论

请先向你的 DM 咨询，因为他可能有些不同于标准规则的自订规则或战役设定。你也应该了解一下其他玩者创造的人物，如此你的人物才能融入团队。

掷属性值

使用四个六面骰，投掷六次，每次皆拿掉最低的数值，再将剩下三个数值加总。将这六组加总数值写在计算纸上。

详细规则请参见第一章。

选择职业与种族

由于不同种族适合担任不同职业，所以人物的职业与种族最好同时决定。玩者人物的职业包括：野蛮人（Barbarian）、吟游诗人（Bard）、牧师（Cleric）、德鲁伊（Druid）、战士（Fighter）、武僧（Monk）、圣武士（Paladin）、巡林客（Ranger）、游荡者（Rogue）、术士（Sorcerer）与法师（Wizard）皆详述于本书第三章职业说明，同时也提供关于"种族"的一些建议。

第二章则是关于人物的种族，包含：人类（Human）、矮人（Dwarf）、精灵（Elf）、侏儒（Gnome）、半精灵（Half-elf）、半兽人（Half-orc）与半身人（Halfling）。

接着将选好的种族与职业填入人物表。

分配并调整属性值

决定人物的职业与种族之后，即可分配先前掷出的六大属性：力量（Strength）、敏捷（Dexterity）、体质（Constitution）、智力（Intelligence）、感知（Wisdom）与魅力（Charisma）。人物种族对这些数值会有所修正，请见表 2-1：种族属性修正值（12 页）。

将高的数值分配到符合所选职业的属性上。各职业详述中都有一段关于「属性」的建议。

分别写下每个属性的调整值，请参见表 1-1：属性调整值与额外法术（8 页）。属性调整值会影响游戏中的多项检定，包括：攻击检定、伤害掷骰、技能检定与豁免检定。

将调整过后的属性值与其调整值填入人物表。

检视职业起始套件

各职业详述的最后一段都至少包含一个起始套件。请浏览一下该职业的起始套件，这是快速完成人物创造的捷径。如果你觉得该处所列的专长、技能与装备适合你的人物，可以把它们直接抄录到人物表上，或者作为参考。

记录种族与职业特性

每个种族与职业都会赋予人物一些特性。大部分的特性都是自动获得，有些则可以选择，得在决定时参考相关资讯。若有需要请查阅相关章节。

选择技能

依照职业与智力调整值人物将获得一定的技能点数（Skill points）来购买技能（见 62 页）。

技能的单位为级数（rank）。每增加一级，该技能进行检定时便可获得+1 加值。

1 级人物的本职技能（列于你本职技能表中的技能）最高可花费 4 点技能点数到达级数 4；跨职技能（列于其他职业本职技能表中的技能）最高只能到达级数 2，却也一样要花费 4 点（因此选择本职技能较划算）。

如果想尽快完成技能选择，可将所有你要的技能都花 4 点购买（买到技能级数上限），起始套件里就是这么作的。

选好技能后，就要决定每项技能的调整值了。请将技能级数加上相关的属性调整值，一同填到人物表上。

表 4-2（63 页）列有游戏中的所有技能，也有标示出各职业的本职技能。

选择专长

每个 1 级人物都有一项专长（feat）。表 5-1（90 页）列出所有专长、其先决条件（如果有的话）与简介。

检视背景描述

请参考第六章来完成人物的设定细节。你可以现在处理，或是以后再决定。

选择装备

使用起始套件的装备，或以乱数决定人物一开始携带的金钱（见 111 页），再参考第七章的装备资料一件件购买。

记录战斗与技能数值

决定以下数值以后填到人物表上。

生命值（Hit points，简称 HP）：生命值代表杀死该人物的难易程度。1 级法师或术士有 4 点生命值；游荡者或吟游诗人有 6 点；牧师、德鲁伊、武僧与巡林客为 8 点；战士与圣武士为 10 点；野蛮人有 12 点。以上数值要再加上人物的体质调整值。

防御等级（Armor Class，简称 AC）：防御等级代表该人物被打中的难易程度，将以下数值加起来：10+盔甲加值+盾牌加值+体型调整值+敏捷调整值，即为人物的 AC。

先攻权（Initiative）：人物的先攻权调整值等于敏捷调整值。若有选择「精通先攻」专长则有额外加值。

攻击加值（Attack bonus）：基本攻击加值取决于人物的职业。人物的近战攻击加值为：基本攻击加值+力量调整值；远程攻击加值为：基本攻击加值+敏捷调整值。

豁免检定（Saving Throw）：基本豁免检定加值取决于人物的职业。分别将体质调整值、敏捷调整值与感知调整值加上基本豁免加值，即成为强韧检定、反射检定与意志检定的数值。

各项细节

为你的人物决定名字、性别、阵营、年龄、外貌……等。不妨看看第六章的说明。

当然，你不须在此时完全建构好人物的所有细节背景。只要 DM 同意，你可以随着游戏进行或对人物更有概念时，再来增加或改变相关细节。

中文版特别说明

一、本书译文中将技能名称、专长名称和法术名称，都加上引号（原文为斜体字），以方便读者区辨。

二、书中所有度量衡单位皆采用英制，这一方面是遵循原文，另一方面也因为顾及奇幻背景的气氛（书末另附有公英制度量衡换算简表，供读者参考）。

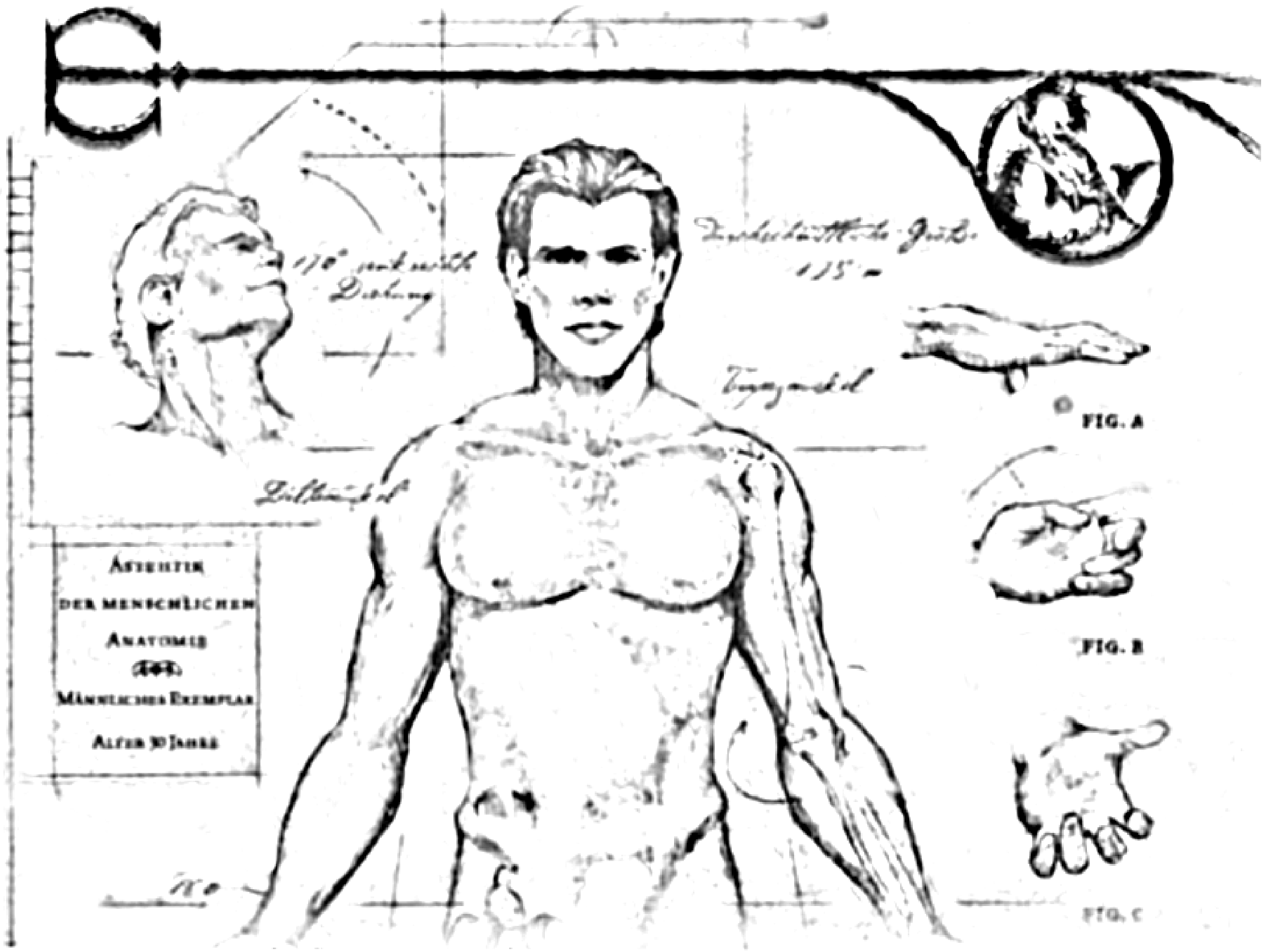
三、原文中的速度值常省去单位时间（大多是以「一轮」，即约 6 秒钟作为单位时间），而只带距离单位。译文中亦遵循之。

四、当提及人物或职业的等级时，译文中多以阿拉伯数字表示，如：1 级人物、5 级法师等。当提及法术等级时，译中文多以中文数字表示，如：一级法术、二级法术等。

五、本书常见的英文术语缩写意义如下：

AC：防御等级　DC：难度等级　DM：地下城主　HD：生命骰数　HP：生命值

NPC：非玩者人物　PC：玩者人物　SR：法术抗力　XP：经验值



几乎所有检定都和人物属性有关。强壮的人中翼龙螫刺毒的存活几率较高、敏锐的人较容易发现躲在背后的熊地精、愚笨的人不易找到通往藏宝库的秘门。进行类似上述的动作时，属性会影响人物的检定调整值。

人物有六项属性：力量、敏捷、体质、智力、感知、与魅力。若人物属性较高，掷骰检定可获得一些好处；若人物属性较低，掷骰检定则有坏处。创造人物时，先掷骰决定六个数值，分配数值至各属性，再依种族调整。之后人物升级时，还有可能提升各项属性。

属性值（Ability Score）

掷四个六面骰（4d6）决定每项属性值。掷骰后，将最低数值的骰子拿掉，再将剩下三个数值加总。此数值的范围介于 3（表示非常糟）到 18（表示极优秀）之间。普通人的平均值大约为 10 或 11 左右，但你的人物并非泛泛之辈。因此玩者人物最常见的数值是 12 或 13。

掷完六次 4d6 之后，将六组数值写在纸上，然后依喜好分配至六项属性。分配之前，最好先考虑清楚自己想创造什么样的人物（例如种族与职业），这样你才知道如何分配属性较为恰当。请注意，除了人类和半精灵外，其他种族都会对属性进行调整（请见 12 页表 2-1）。

属性调整值（Ability Modifier）

人物的属性调整值通常介于-5 到+5 之间。下一页的表 1-1 列出各属性值对应的调整值与额外法术（供施法者参考）。

当人物进行某属性相关的掷骰检定时，其结果必须加上该属性的属性调整值。例如，挥剑攻击的检定得把力量调整值加到掷骰结果上。有时候，属性调整值也会用在非掷骰检定的场合。例如，防御等级（简称 AC）必须计入敏捷调整值。在规则叙述中，「加值」（Bonus）是指正的调整值，「减值」（Penalty）则是指负的调整值。

属性与施法者

施法的关键属性与施法者职业有关。对法师而言是智力；对牧师、德鲁伊、圣武士和巡林客而言是感知；对术士和吟游诗人则是魅力。欲施展某法术，施法者的关键属性与职业等级都必须够高（请见第三章）。例如，法师米雅莉智力 15，所以她可获得一个一级和一个二级的额外法术。（然而法师得升到 3 级，才能施展二级法术，因此她在升到 3 级之前，无法使用二级的额外法术。）

表 1-1：属性调整值和额外法术

属性值	调整值	额外法术（依法术等级）									
		零级	一级	二级	三级	四级	五级	六级	七级	八级	九级
1	-5	无法施法									
2-3	-4	无法施法									
4-5	-3	无法施法									
6-7	-2	无法施法									
8-9	-1	无法施法									
10-11	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
12-13	+1	—	1	—	—	—	—	—	—	—	—
14-15	+2	—	1	1	—	—	—	—	—	—	—
16-17	+3	—	1	1	1	—	—	—	—	—	—
18-19	+4	—	1	1	1	1	—	—	—	—	—
20-21	+5	—	2	1	1	1	1	—	—	—	—
22-23	+6	—	2	2	1	1	1	1	—	—	—
24-25	+7	—	2	2	2	1	1	1	1	—	—
26-27	+8	—	2	2	2	2	1	1	1	1	—
28-29	+9	—	3	2	2	2	2	1	1	1	1
30-31	+10	—	3	3	2	2	2	2	1	1	1
32-33	+11	—	3	3	3	2	2	2	2	1	1
34-35	+12	—	3	3	3	3	2	2	2	2	1
36-37	+13	—	4	3	3	3	3	2	2	2	2
38-39	+14	—	4	4	3	3	3	3	2	2	2
40-41	+15	—	4	4	4	3	3	3	3	2	2
42-43	+16	—	4	4	4	4	3	3	3	3	2
44-45	+17	—	5	4	4	4	4	3	3	3	3

以下类推…

若该关键属性小于等于 9，人物将因能力限制而无法施法。举例而言，中毒使米雅莉的智力降到 9，则在恢复之前，她连最简单的法术都无法施展。

重掷属性

如果掷出的数值太低，可以将六个数值全部舍弃，重掷六次 4d6。若在依种族调整属性前，所有属性的调整值加起来小于等于 0，或最高数值小于等于 13 就算是太低。

属性

每项属性均代表人物某部分特质，并影响其相关动作。

以下将就各项属性进行说明，并列出某些种族和生物的平均属性值以供参考（然而，并非所有生物的六项属性都有属性值。请见本章后述）。该些数值代表该生物中，普通成年个体（例如矮人税务官、半身人商人、或某平凡侏儒）的属性值。冒险者（例如矮人战士或豺狼人巡林客）的属性值可能较高，尤其是关键属性。一般而言，玩者人物也比普通人优秀。

力量（Strength，简称 Str）

力量代表人物肌肉强度与力气大小。由于直接影响战斗表现，本属性对战士、野蛮人、圣武士、巡林客与武僧特别重要。力量也与人物可携带的装备重量有关（详见第九章）。

以下检定须计入力量调整值：

- 近战攻击检定。
- 近战或抛掷类武器（包含投石索）的伤害掷骰（例外：副手攻击仅计入 1/2 的力量加值。双手持用武器时，须计入 1.5 倍的力量加值。以非复合弓攻击，若力量调整值为加值，即不计入；若为减值，则须计入）。
- 「攀爬」、「跳跃」、「游泳」技能检定。这些技能的关键属性是力量。
- 力量检定（例如破门等）。

平均力量值

生物或种族	力量值	调整值
怨魂、幽影、鬼火	—	—
圣光神使、蝙蝠、蟾蜍	1	-5
鼠群	2	-4
蚊蝠、猴、超小型变种蜘蛛	3	-4
格利精、小型变种蜈蚣	4-5	-3
猎鹰、蛇鸡兽、皮克精	6-7	-2
夸塞魔、獾	8-9	-1
人类、眼魔、凶暴鼠	10-11	0
夺心魔、犬、矮种马、食尸鬼	12-13	+1
豺狼人、凶暴獾、狒狒、蝠魟	14-15	+2
黑布丁怪、锁喉怪、大型鲨	16-17	+3
人马、移位兽、牛头人	18-19	+4
猿、食人魔、肉身魔像、石化牛	20-21	+5
火巨人、三觭龙、象	30-31	+10
太古金龙	46-47	+18

敏捷（Dexterity，简称 Dex）

敏捷代表人物手眼协调、肢体灵活、反应与平衡能力。本属性对游荡者非常重要。此外，经常穿着轻型或中型盔甲（野蛮人、巡林客）、经常未着防具（武僧、法师、术士）、以及欲成为老练弓箭手的人物，也最好拥有较高的敏捷。

以下检定须计入敏捷调整值：

- 远程攻击检定，包含以弓、弩、飞斧、或其他远程武器进行攻击。
- 防御等级（Armor Class，简称 AC）。当人物可对攻击采取反应时，敏捷调整值才有效。
- 反射豁免检定（Reflex saving）。例如遇到「火球术」

这类可藉由迅速移动来闪避的攻击。

•「平衡感」、「脱逃」、「躲藏」、「潜行」、「开锁」、「骑术」、「手上功夫」、「翻滚」、「绳技」技能检定。这些技能的关键属性是敏捷。

平均敏捷值

生物或种族	敏捷值	调整值
尖叫蕈（蕈类）	—	—
凝胶怪（泥形怪）	1	-5
超巨型活化物体	4-5	-3
紫虫，食人魔僵尸	6-7	-2
食人魔、石化蜥蜴、火巨人、触手魔藤	8-9	-1
人类、梭螺鱼人、野猪、巨火甲虫	10-11	0
熊地精、翼狮、大地精	12-13	+1
移位兽、鹰首狮身兽	14-15	+2
闪现犬、缚灵、狮、章鱼	16-17	+3
星界使徒（天使）、灵窃怪	18-19	+4
箭鹰、骨魔	20-21	+5
风元素长老	32-33	+11

体质（Constitution，简称 Con）

体质代表人物的健康状况与耐力。由于体质调整值会影响生命值，因此体质对所有职业都很重要。

以下检定须计入体质调整值：

• 掷生命骰数（即使计入减值，其结果也不会小于 1。每升 1 级，人物至少可增加 1 点生命值）。

• 强韧豁免检定（Fortitude saving）。例如对毒物或类似威胁的抵抗力。

•「专注」技能检定。本技能对施法者非常重要，其关键属性是体质。

若人物的体质改变，且幅度大到影响调整值，则生命值也将升高或降低。

平均体质值

生物或种族	体质值	调整值
食尸鬼、木乃伊、幽魂	—	—
蜈蚣群、蝗虫群	8-9	-1
人类、小恶魔、凶暴鼬、穴居攫怪	10-11	0
锈蚀怪、梅杜莎、食腐兽、水妖精	12-13	+1
轻型马、人鱼族、战蜥人	14-15	+2
虎、盖美拉、杀手藤	16-17	+3
极地熊、石像鬼、土巨怪	18-19	+4
象、底栖魔鱼、暴龙	20-21	+5
末日毁灭兽	35	+12

智力（Intelligence，简称 Int）

智力代表人物的学习与思考能力。本属性对法师非常重要，法师可施展的法术数量、对方抵抗法术的难度、以及法术威力都和智力有关。此外，想拥有多项技能的人物，也最好拥有较高的智力。

以下检定须计入智力调整值：

• 人物起始的通晓语言数。

•每升 1 级可获得的技能点数（每升 1 级，人物至少可获得 1 点技能点数）。

•「估价」、「手艺」、「文件解读」、「解除装置」、「伪造文书」、「知识」、「搜索」、「辨识法术」技能检定。这些技能的关键属性是智力。

法师的额外法术数量由其智力决定。欲施展法师法术，施法者的智力必须大于等于该法术等级+10。

动物的智力约为 1 或 2。人类的智力至少为 3。

平均智力值

生物或种族	智力值	调整值
僵尸、魔像、赭冻怪	—	—
食腐虫、紫虫、骆驼	1	-5
虎、多头蛇蜥、犬、马	2	-4
灰袋兽、触手魔藤、火蝻	3	-4
食腐兽、狮鹫、移位兽	4-5	-3
巨魔、地狱犬、食人魔、角翼魔兽	6-7	-2
战蜥人、人马、豺狼人	8-9	-1
人类、熊地精、尸妖、老鬼婆	10-11	0
龙龟、云巨人、人身狮	12-13	+1
隐形潜伏怪、缚灵、鬼火	14-15	+2
眼魔、魅魔、号手神使	16-17	+3
夺心魔、史拉亡蟾族、飞翼夜影	18-19	+4
深海乌贼、泰坦、伏行夜影	20-21	+5
太古金龙	32-33	+11

感知（Wisdom，简称 Wis）

感知代表人物的意志力、常识、感受力与直觉。智力为分析资讯的能力，感知则和人物感受调和周遭事物的能力相关。独自关在象牙塔钻研学问的学者，可能拥有高智力、低感知；愚人的智力低，但却可能拥有绝佳的直觉（感知高）。感知是牧师和德鲁伊最重要的属性，对圣武士和巡林客也很重要。若希望人物感觉敏锐，请将感知值设高。所有生物都有感知属性。

以下检定须计入感知调整值：

• 意志豁免检定（Will saving）。例如抵抗「魅惑人类」等法术。

•「医疗」、「聆听」、「专业」、「察言观色」、「侦察」、「生存」技能检定。这些技能的关键属性是感知。

牧师、德鲁伊、圣武士、巡林客的额外法术数量由其感知决定。欲施展牧师、德鲁伊、圣武士或巡林客法术，施法者的感知必须大于等于该法术等级+10。

平均感知值

生物或种族	感知值	调整值
凝胶怪（泥型怪）、活化物体	1	-5
尖叫蕈（蕈类）	2	-4
史拉红蟾族、吉斯妖奇	6-7	-2
紫虫、石盲蛮族、巨魔	8-9	-1
人类、蜥人族、魅影蕈	10-11	0
枭头熊、土狼、幽影、百足魔兽	12-13	+1
缚灵、猫头鹰、巨螳螂	14-15	+2
囚魂尸、翼蛇人、男面翔狮兽	16-17	+3
羽蛇、欲魔、巡守纳迦	18-19	+4
独角兽、风暴巨人	20-21	+5
太古金龙	32-33	+11

魅力（Charisma，简称 Cha）

魅力代表人物的性格气度、说服力、领导能力与外表吸引力。本属性为其性格上的力量，而非仅止于人物在社交场合的表现。魅力是圣武士、术士与吟游诗人最重要的属性。此外，魅力影响驱散不死生物的能力，对牧师也很重要。所有生物都有魅力属性。

以下检定须计入魅力调整值：

•「唬骗」、「交涉」、「易容」、「收集信息」、「驯养动物」、「威吓」、「表演」、「使用魔法装置」技能检定。这些技能的关键属性是魅力。

试图影响他人的检定。

•牧师与圣武士试图驱散僵尸、吸血鬼或其他不死生物的驱散检定（Turning check）。

术士与吟游诗人的额外法术数量由其魅力决定。欲施展术士或吟游诗人法术，施法者的魅力必须大于等于该法术等级+10。

平均魅力值

生物或种族	魅力值	调整值
僵尸、魔像、尖叫蕈（蕈类）	1	-5
蜘蛛、鳄、蜥蜴、犀牛	2	-4
触手魔藤、章鱼	3	-4
凶暴鼠、鼬、甲伏怪、驴	4-5	-3
獾、巨魔、巨火甲虫、熊	6-7	-2
豺狼人、凶暴野猪、刺尾狮、石化牛	8-9	-1
人类、狼獾、怯魔（妖魔）	10-11	0
树人、树绳妖、变形怪、老鬼婆	12-13	+1
风暴巨人、犬魔、梅杜莎	14-15	+2
食人魔巫师、皮克精、鸟妖、鹦哥兽	16-17	+3
高等犬魔、尼克精	18-19	+4
星界使徒（天使）、深海乌贼	20-21	+5
太古金龙	32-33	+11

创造与分配属性值实例

蒙特想创造新人物。他掷四个六面骰（4d6）得到 5、4、4、1，去掉最低的 1，剩下三个加起来是 13。接着，他用同样的方法再掷五次 4d6，得到以下六个数字：13、10、15、12、8、14。

蒙特决定扮演一名强壮的矮人战士，并开始分配属性。

最高数值 15 分配给力量。如此一来，+2 力量加值可让人物在战斗中取得优势。

次高数值 14 分配给体质。由于矮人的体质有+2 种族加值（请见 12 页表 2-1），因此体质上升为 16。人物的生命值与强韧检定皆可获得+3 体质加值。

最低数值 8 分配给魅力。由于矮人的魅力有-2 种族减值（请见表 2-1），因此魅力下降为 6。人物有-2 魅力减值。

还剩三个数值 13、12（还不错）和 10（普通）。蒙特把 13 分配给敏捷，让人物的远程攻击检定与反射检定获得+1 敏捷加值（蒙特事先考虑到「闪避」专长的先决条件为敏捷大于等于 13。请见 90 页表 5-1）。

12 分配给感知（获得+1 感知加值）。如此可以加强意志检定，以及和感受力有关的技能（例如「侦察」、「聆听」。请见 63 页表 4-2）。

10 分配给智力（无加值或减值）。对战士来说，这样的智力算不错了。

最后，蒙特把种族、职业、属性值、以及属性调整值记在人物表上。

改变属性值

人物的属性值可能随时间变动，而且没有上限。以下是造成属性值改变的原因：

•人物升到 4 级时，获得 1 点属性值。玩者可将其分配到任一属性上。之后每升 4 级（8、12、16、20 级），均可再获得 1 点。

•许多法术与魔法效果会暂时影响属性值。法术「衰弱射线」降低受术者的力量，「蛮力术」则增加力量。有时，法术只是干扰受术者，间接使其属性下降。例如「纠缠术」可缠住人物，使其视为敏捷-4。

•使用某些魔法物品可改善人物属性值。例如「敏捷手套」增加装备者的敏捷（关于魔法物品说明，请见《地下城主指南》）。所有魔法物品对同一属性的加值必须小于等于+6。

•某些稀有的魔法物品可永久增加属性值，如同法术「愿望术」那样。这种加值称为天赋加值（Inherent bonus）。任一属性的天赋加值必须小于等于+5。

•中毒、疾病、与其他效应都可能暂时降低属性值（属性伤害）。此时，降低的属性值会自动恢复，每天各属性可自动恢复 1 点。

•某些生物会吸取属性，造成属性值永久降低。此时，降低的属性值不会自动恢复，但可藉由法术「复原术」等恢复。

•随着人物年岁增长，某些属性会上升，某些则下降。请见表 6-5（109 页）。

当属性值改变，相关的其他数值也随之改变。例如，法师米雅莉升到 4 级时，决定将智力从 15 增加至 16。这让米雅莉获得一个三级额外法术（但她必须升到 5 级，才能施展三级法术）。同时，米雅莉本次升级可获得的技能点数也从 4 增加到 5（法师升级可获得 2 点，再加上+3 智力调整值，共为 5 点）。米雅莉可在升到 4 级时，先增加智力，再计算可获得的技能点数。然而，增加智力无法溯及既往升级获得的技能点数。也就是说，1 至 3 级获得的技能点数，无法以智力 16 的调整值重新计算。

智力、感知与魅力

你可以将人物的智力、感知、与魅力当成扮演的参考。以下列出一些属性类型：

高智力的人通常好奇心旺盛、学识丰富，而且喜欢高谈阔论。高智力、低感知的人可能聪明但心不在焉，或学识丰富却缺乏常识。高智力、低魅力的人则可能是自以为无所不知、独居的坏脾气学者。一般而言，缺乏感知与魅力的智力人物经常祸从口出。

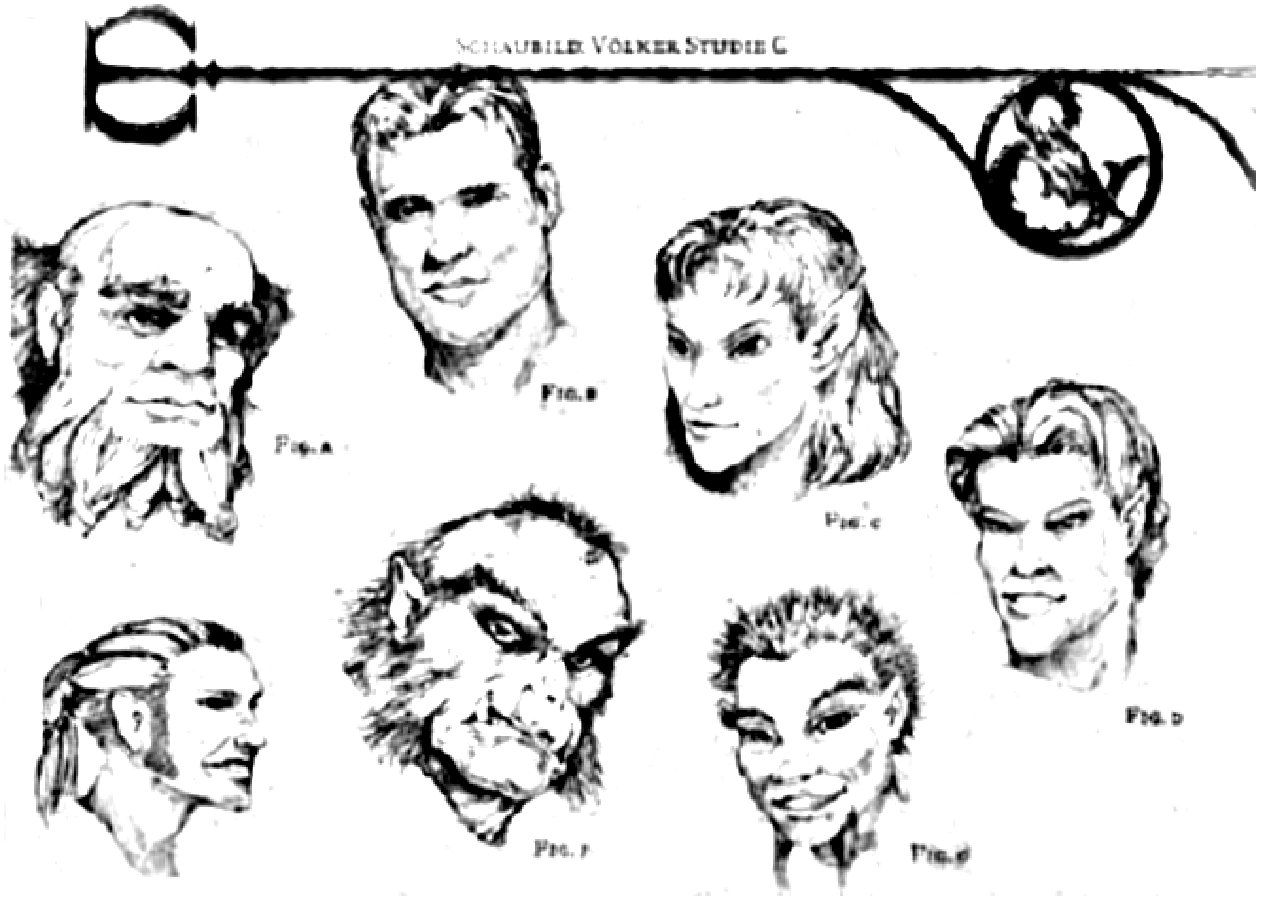
低智力的人经常口齿不清、用错字、不了解命令或听不懂笑话。

高感知的人可能敏感、和气、屈意迎合、警觉或状况内。高感知、低智力的人可能敏感却单纯。高感知、低魅力的人知道如何应对，适合作为顾问或幕后黑手，而非作为领导者。缺乏智力与魅力的感知人物显得笨拙朴实。

低感知的人可能粗鲁、无礼、不负责任、或状况外。

高魅力的人可能有吸引力、引人注目、风度翩翩、充满自信。高魅力、低智力的人在遇到真正专家前，总以为自己学富五车。高魅力、低感知的人可能很受欢迎，但却不知道谁才是自己真正的朋友。缺乏智力与感知的魅力人物倾向肤浅、不知他人感受。

低魅力的人可能冷漠、鲁莽、无礼、阿谀奉承、或只是不引人注目。



精灵森林里住着精灵和其盟友，却不常见到矮人与半兽人。同理，精灵、人类、半身人、或半兽人也很少在矮人的地下城市中出现。虽然非人类种族偶尔经过人类乡下，但大部分乡民仍为人类。大城市是权力与利益的汇集处，几乎所有常见种族都穿梭其中，包括人类、矮人、精灵、侏儒、半精灵、半兽人、半身人。

选择种族

在人物表上填入属性值之前，请先选择种族和职业，因为种族可能影响人物于该职业的表现。种族和职业一但确定，便可将掷出的数值分配到属性上，并根据该种族的属性修正值加以调整。完成后，便可继续进行创造人物的其他步骤。

你可以扮演任何种族与任何职业，但某些种族可能特别适合担任某些职业。例如，半身人虽然可以充当战士，但矮小的体型与其他特性使他们更能胜任游荡者。

种族说明中提供了一些扮演上的参考，包括：该种族大概是什么样子、对其他种族有何看法、哪些事情会引起特别反应等。然而，请谨记这些只适用该种族的大部分人。每一种族都有些与众不同的成员，那可能就是你的人物。别让这些说明阻碍你按照自己的意思创造人物。

种族特性

人物的种族决定许多特质。

属性修正值

请从次页的表 2-1 找出人物种族，并把表中对应的修正值加到属性值上。修正后的属性值可以高于 18 或低于 3，唯一例外是智力不能低于 3。若你扮演的半兽人智力修正后是 1 或 2，请直接改成 3。

举例而言，半身人莉达在填入属性值时，敏捷有+2 加值，力量有-2 减值。玩者可以利用这些修正，把掷出的最高数值 15 分配给敏捷，修正后升为 17。若不希望力量太弱，可将高于平均的数值 12 分配给力量，修正后降到 10，算不上好，也不算差。

适合职业

每个种族的适合职业也列于表 2-1。决定兼职人物的经验值（Experience point，简称 XP）减值时，其适合职业并不计入（请见 60 页兼职人物的 XP）。

举例来说，由于游荡者为半身人的适合职业，因此半身人游荡者莉达可以选择兼任另一职业（成为兼职人物），而不必担心 XP 减值。

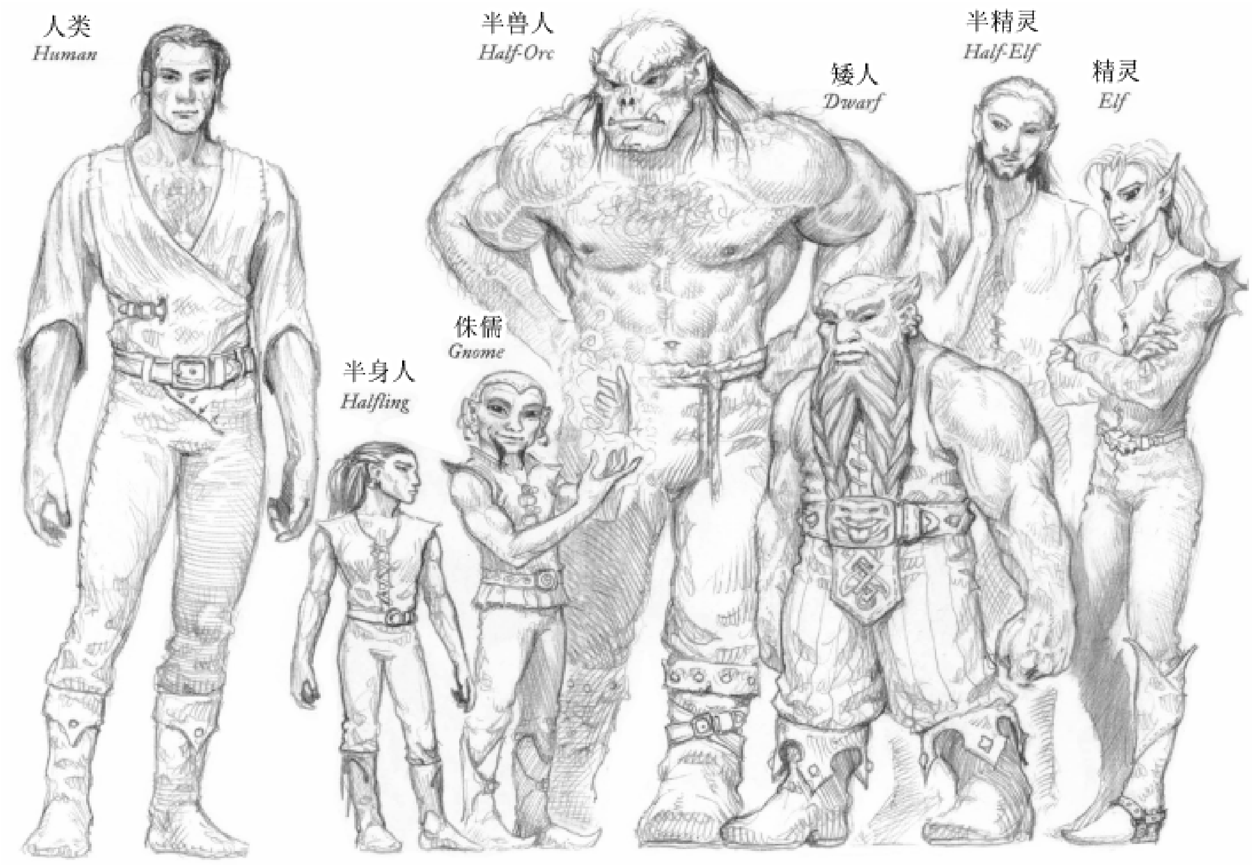


表 2-1：种族属性修正值

种族	属性修正值	适合职业
人类	无	任何职业
矮人	体质+2，魅力-2	战士
精灵	敏捷+2，体质-2	法师
侏儒	体质+2，力量-2	吟游诗人
半精灵	无	任何职业
半兽人	力量+2，智力-2（注释 1），魅力-2	野蛮人
半身人	敏捷+2，力量-2	游荡者

（注释 1）半兽人的起始智力至少为 3。若智力修正后是 1 或 2，请直接改成 3。

种族和语言

在大城市里，访客可听到各式各样的语言。购买宝石的矮人以矮人语讨价还价、精灵贤者以精灵语滔滔辩论、传道者以天界语呼喊祷词。无论如何，最常听到的语言还是通用语（Common）。文明环境中成长的人一般都会说通用语。不过，学习其他语言也不是什么难事，大部分冒险者都通晓好几种语言。

所有人物都会说通用语。除此之外，矮人、精灵、侏儒、半精灵、半兽人和半身人还会说自己种族的语言。聪明人物（1 级时拥有智力加值）可通晓其他语言，起始智力加值每+1，人物即可多通晓一种额外语言。请由该人物种族的语言相关叙述中选择额外语言。

读写：除了野蛮人外，任何人物均可读写其通晓语言（野蛮人可花费技能点数学习读写，见 25 页）。

职业相关语言：牧师、德鲁伊与法师可选择其职业相关语言作为额外语言。职业相关语言如下。

牧师：深渊语、天界语、炼狱语。

德鲁伊：木族语。

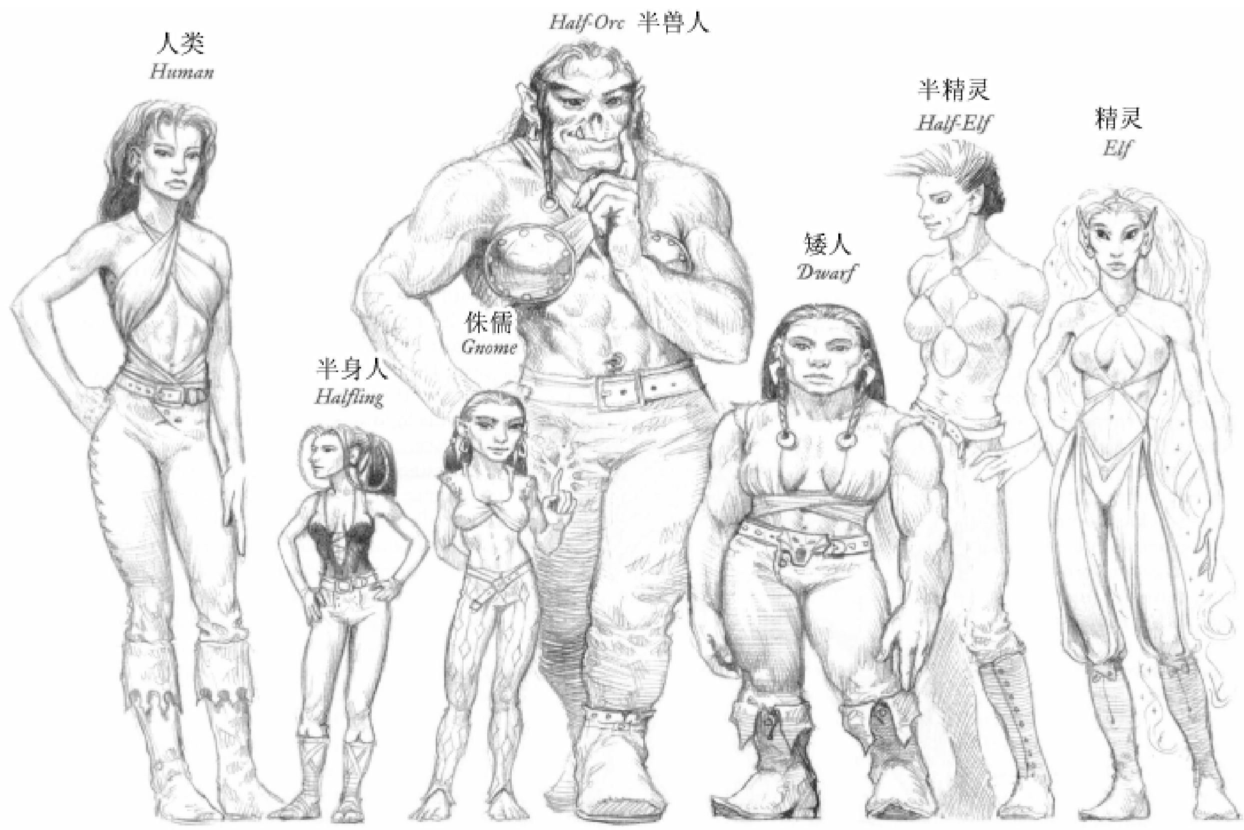
法师：龙语。

人类（Humans）

大多数人类是拓荒者、征服者、贸易商、旅行者、难民或流浪者的后裔。因此，人类在生理、文化、宗教、或政治上，都非常多元。人类体格有强有弱、肤色有深有浅、服饰有华丽有朴素、文明有原始有进步，宗教信仰也常不相同。

性格：在常见种族中，人类最具适应力，也富有弹性和野心。他们的品味、道德观、风俗习惯差异颇大。其他种族常批评人类不尊重历史，但这是由于人类生命短暂，文化也持续地变迁，所以集体记忆自然比矮人、精灵、侏儒或半身人短。

体型与外貌：一般人类身高介于 5 尺至 6 尺，体重则介于 125 磅至 250 磅。男性的身高体重明显超过女性。由于经常性地迁徙、征讨，再加上生命短暂，人类的外貌差异比其他种族大：肤色从黝黑到雪白，发色从乌黑到金黄（还分为卷曲、微卷、直发），男性的胡须从浓密到稀疏，都各不相同。许多人类混杂着非人类血统，带有精灵、兽人或其他种族的生理特征。人类倾向在穿着打扮上刻意夸耀或标新立异，例如以特殊发型、华丽服饰、或刺青穿孔等方式装扮自己。人类的生命短暂，大约 15 岁便成年，寿命很少超过 100 岁。



与其他种族的关系：人类很容易彼此混熟，也很容易和其他种族打成一片。因此，其他种族常称人类为「每个人次要好的朋友」。人类可在各种族间扮演使节、外交官、仲裁者、商人、和公务员等角色。

阵营：人类没有特定的阵营倾向，也不见得倾向中立。极善良或极邪恶者都有。

居住地：人类居住地经常迁徙。新观念的产生、社会变迁、技术革新、或新领袖号召都可能造成居住地改变。其他长寿种族觉得人类的生活方式很新鲜，但时间一久，便容易感到厌倦甚至困惑。

因为寿命较短，人类政治、宗教、或军事领袖的年龄都较其他长寿种族年轻。即使在保守传统的地区，随着人类世代更替，其组织的调适与发展速度亦远较同时期的精灵、矮人、侏儒、和半身人组织迅速。无论就个人或群体而言，人类都是富适应力的机会主义者，习于改朝换代。

和其他种族相比，人类居住地通常住有较多其他种族(例如，和住在矮人居住地的非矮人种族数量比较)。

宗教：人类与其他种族不同，并没有全种族信奉的主神。太阳神培罗广受人类崇拜，但他的地位不像莫拉丁之于矮人，或柯瑞隆·拉瑞辛之于精灵那么重要。有些人类虔诚狂信某一宗教，有些则完全没有信仰。

语言：人类使用通用语，但也愿意学习其他语言，有些甚至非常冷僻。人类喜欢在言谈中夹杂其他语言的词汇，例如兽人的咒骂、精灵的音乐诗句、以及矮人的军事术语等。

姓名：人类的取名方式千奇百怪。由于缺乏单一神祇树立价值观，世代交替又快，因此人类社会变迁十分迅速，文化的歧异程度也较其他种族大。人类姓名并没有规则可循，有些父母甚至替孩子取矮人或精灵的姓名（发音大致正确）。

冒险者：人类原本就是勇敢、大胆、具野心的种族，其中特别勇敢、大胆、具野心的人，就成了冒险者。人类可藉由获取权力、财富与名声赢得同族的敬羡眼神。比起其他种族，人类重视个人目标甚于种族领土或群体价值。

人类种族特性

·中型体型：由于体型中等，所以在体型上没有特别加值或减值。

·人类的基本行走速度为 30 尺。

·由于学习速度快且才能广泛，人类 1 级时可获得一项额外专长。请见第五章。

·由于多才多艺且能力出色，人类 1 级时可获得额外 4 点技能点数，每升一级亦可获得额外 1 点技能点数。1 级获得的 4 点额外技能点数为最后加上，并不乘以四。请见第四章。

·母语：通用语。额外语言：任何语言（神秘语言除外，例如德鲁伊语）。请见其他种族的语言或第四章技能「语言」（82 页）。人类常与其他种族混居，因此能通晓该地区的所有语言。

·适合职业：任何职业。人类兼职时，其最高等级职业不计入 XP 减值（关于兼职人物经验值的说明请见 60 页）。

矮人（Dwarves）

矮人有许多特点，包括战斗技巧高超、能忍受物理或魔法伤害、熟知地层、工作勤劳、酒量奇佳等。矮人在山间地底开凿出的神秘王国以制作神奇宝物著称。

性格：矮人不太喜欢嘻笑戏谑，对陌生人颇具戒心，但对少数获得他们信任的人十分慷慨。矮人看重金银珠宝，也很珍视贵重的手艺品，因此容易屈从于贪欲。战斗时，矮人既不鲁莽也不胆怯，带着小心翼翼的勇气与固执。他们的正义感很强，但有时可能转为复仇心。

与矮人关系不错的侏儒间流传着一种不太毒的誓言：「如果骗你，我就会惹上矮人。」



体型与外貌：矮人身高只有 4 尺至 4.5 尺，但由于体格壮硕结实，所以平均体重和人类几乎一样。矮人男性比女性稍高，体重则重很多。矮人的皮肤通常呈深褐或淡棕色，眼睛颜色很深，头发一般是黑色、灰色、或棕色，蓄长发。矮人男性非常珍视自己的胡须，经常小心修整。矮人喜欢简单的发型、胡型、和衣饰。矮人大约 40 岁左右成年，寿命可超过 400 岁。

与其他种族的关系：矮人与地侏处得不错，与人类、半精灵和半身人则还过得去。矮人常说：「从认识到变成朋友，得花上百年。」人类的生命短暂，往往难以和矮人建立深厚友谊。是故人类与矮人间的交情，通常得追溯至该人类父母或祖父母与该矮人的友谊。矮人并不欣赏精灵的纤细与巧艺，认为精灵难以捉摸、善变、轻浮。但由于长久以来，精灵与矮人一直并肩对抗兽人、地精与豺狼人，因此精灵赢得了矮人罕见的尊敬。矮人通常不信任半兽人，反过来说，半兽人对矮人也一样。幸运的是，矮人心中不存有深刻的偏见，愿意给某些半兽人机会证明自己。

阵营：矮人通常属于守序阵营，且倾向善良。然而，出外冒险的矮人通常无法适应矮人社会，因此其阵营倾向不一定。

居住地：矮人王国通常建于岩山的地底深处，便于挖掘宝石和贵金属，以制作神奇宝物。矮人十分欢迎值得信赖的种族来访，但某些地点仍禁止外人进入。藉由贸易，矮人可换取山区没有的货物。矮人不喜欢水上旅行，所以人类常为矮人处理水运贸易。

居住在人类土地的矮人通常从事佣兵、武器防具匠、珠宝匠、和各种工匠等工作。矮人侍卫以勇敢和忠诚闻名，广受信赖。

宗教：矮人的主神是「锻魂者」莫拉丁。他是矮人的创造者，护佑矮人一族。

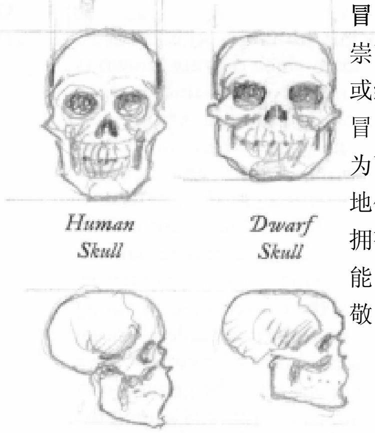
语言：矮人的母语是矮人语，拥有独立的文字。矮人文学以浩瀚历史著称，记录数千年来王国兴衰与战争。侏儒语、巨人语、地精语、兽人语、土族语也使用矮人文字（但有些微差异）。矮人通晓盟友（例如人类、侏儒）与敌人的语言，有些矮人甚至熟悉土族语（某些土系生物，如索尔石怪使用的怪异语言）。

姓名：矮人须由族中长老依照传统命名，并使用代代相传的名字。矮人的名字不属于自己，而是属于氏族。若矮人 让名字蒙羞，其名字将被氏族剥夺。依照矮人律法，被剥夺名字的矮人禁止使用矮人名。

男子名：巴伦德（Barendd）、布洛托（Brottor）、艾柏克（Eberk）、恩吉尔（Einkil）、奥斯卡（Oskar）、鲁瑞克（Rurik）、塔可林（Taklinn）、托达克（Tordek）、楚劳朋（Traubon）、伍夫加（Ulfgar）、伟特（Veut）。

女子名：爱汀（Artin）、欧德希德（Audhild）、妲格纳（Dagnal）、黛萨（Diesa）、冈罗妲（Gunnloda）、贺琳（Hlin）、伊尔蒂（Ilde）、丽芙拉萨（Liftrasa）、姗诺（Sannl）、托嘉（Torgga）。

氏族名：巴尔德克（Balderk）、丹吉尔（Dankil）、果伦（Gorunn）、豪德赫克（Holderhek）、罗德尔（Loderr）、鲁格（Lutgehr）、伦纳海姆（Rumnaheim）、史特拉肯（Strakeln）、托伦（Torunn）、乌加特（Ungart）。



冒险者：矮人可能为了崇高目标、喜爱刺激、或纯粹因为贪婪而出外冒险。为氏族增光的行为可替矮人赢得尊敬和地位。若能击败巨人或拥有强力魔法武器，必能赢得其他矮人的尊敬。

矮人种族特性

·体质+2，魅力-2：矮人体格壮硕，但脾气却暴躁顽固。

·中型体型：由于体型中等，所以在体型上没有特别加值或减值。

·矮人的基本行走速度为 20 尺。然而，即使穿着中型或重型盔甲，携带中度或重度负荷，矮人均能以该速度移动（其他种族在该些状态下速度减缓）。

·黑暗视觉（Darkvision）：矮人在黑暗中的视力范围是 60 尺。黑暗视觉只能分辨黑与白，其他则和正常视力一样。完全无光时，矮人仍可使用黑暗视觉。

·熟悉岩石：以技能「搜索」进行岩石制特殊物品相关检定时，矮人拥有+2 种族加值，例如滑动石墙、岩石制陷阱、新石造建筑（即使特意做得和旧石造建筑一样）、危险石地、摇摇欲坠的石顶等。非岩石制，却伪装成岩石制的东西，也算岩石制特殊物品。只要距离该岩石制特殊物品 10 尺内，矮人即可进行检定，视同主动使用「搜索」。除此之外，矮人也可像游荡者般地使用「搜索」寻找岩石制陷阱。在地底时，矮人能够感觉目前所处之大约深度，这和人类的上下方向感有异曲同工之妙。矮人对岩石制物品有与生俱来的第六感，地底生活提供他们许多磨练的机会。

·熟悉武器：对矮人而言，矮人飞锤与矮人矛斧属于军用武器，而非异种武器（请见第七章）。

·下盘稳固：矮人的下盘稳固。站在地面遭受冲撞、摔绊，进行属性检定时，矮人有+4 种族加值（攀爬、飞行、骑乘或其他非稳固站在地面的状况则无）。

·对毒素的豁免检定，有+2 种族加值：矮人对毒素有顽强的抵抗力。

·对法术和类法术效应的豁免检定，有+2 种族加值：矮人对魔法有天赋的抵抗力。

·对兽人（包括半兽人）和类地精生物（包括地精、大地精、熊地精）的攻击检定，有+1 种族加值：矮人受过特殊战技训练，善于与这些敌人战斗。

·对巨人（例如食人魔、巨魔、山丘巨人）AC 有+4 闪避加值：矮人受过特殊训练，学习历代祖先面对巨人的战斗招数。只要人物失去对 AC 的敏捷加值（例如措手不及），即失去闪避加值。关于巨人，请见《怪物图鉴》。

·进行岩石或金属制物品「估价」检定时，有+2 种族加值：矮人对各种贵重物品都很熟悉，特别是岩石或金属制的物品。

·进行岩石或金属相关的「手艺」检定时，有+2 种族加值：矮人对岩石和金属加工非常拿手。

·母语：通用语和矮人语。额外语言：巨人语、侏儒语、地精语、兽人语、土族语、地底通用语。矮人对敌人和地底盟友的语言十分熟悉。

·适合职业：战士。矮人兼职时，战士职业不计入 XP 减值（关于兼职人物经验值的说明请见 60 页）。矮人文化颂扬武道，矮人也拥有战士天份。

精灵（Elf）

在人类居住地，精灵可自由交际来往、受人欢迎，但终究无法完全放松。精灵以诗歌、舞蹈、歌唱、魔法技巧著称，崇尚自然单纯的美。但若森林家园受到威胁，精灵就会施展刀弓技巧和战略，显露武艺精湛的一面。

性格：精灵展现欢愉但不过份兴奋，心怀好奇但不贪婪。由于寿命很长，精灵能以更宽广的观点看待一切事物，不会对琐事钻牛角尖。然而，当精灵追求特定目标时，不论进行冒险，或学习新技术或手艺，精灵都能保持专注冷酷。和精灵交朋友得花很长的时间，成为敌人也一样，然而，要精灵忘记朋友或敌人却更加困难。精灵不在意轻微的冒犯，但对严重的侮辱则会采取报复。

体型与外貌：精灵通常较人类矮瘦，身高约 4.5 至 5.5 尺，体重约 95 至 135 磅。男性身高与女性类似，体重则稍重。精灵体态优雅却略显单薄。精灵肤色通常白晰，发色深，有深绿色的眼睛。精灵没有胡须或体毛，喜欢朴素舒适的衣物（特别是粉蓝色或粉绿色），也喜欢简单雅致的珠宝。精灵的身躯优雅细致，美貌让其他种族印象深刻。精灵 110 岁成年，寿命可超过 700 岁。

精灵不睡眠，这和其他常见种族大不相同。精灵每天冥想 4 小时，进入深度出神状态，和人类睡眠 8 小时的效果一样。精灵冥想时会作梦，但经过长年练习之后，作梦将变成内省的心智锻炼。通用语的出神、或出神 4 小时即代表精灵冥想。

与其他种族的关系：精灵认为人类相当粗俗，半身人不够沈稳，侏儒太平凡，矮人则毫无幽默感。他们对半精灵带着些许怜悯，并且完全不信任半兽人。虽然傲慢，但精灵不会表现地像矮人或半身人那般明显，一般而言，精灵对于不合己意的人也会表现愉悦和亲切（毕竟除了精灵自己以外，每个人在他们眼中都不及格）。

阵营：精灵爱好自由和多样的事物，喜欢表现自我个性，因此有温和的混乱阵营倾向。一般而言，精灵重视并保护自己和他人的自由，大多为善良。

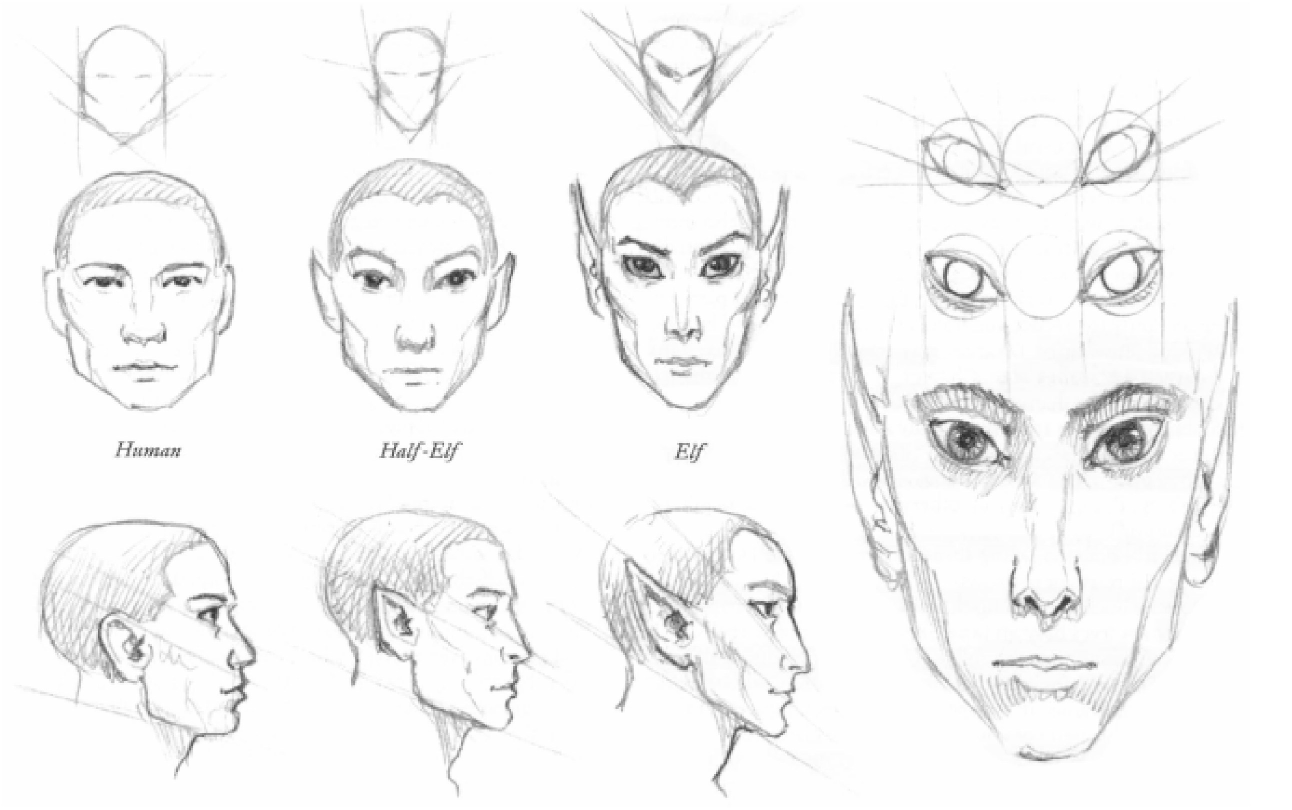
居住地：精灵通常群居于森林，氏族人数不超过二百人。精灵的隐密村落与森林巧妙融合，尽量不伤害森林。精灵打猎、采集食物、种植，并使用特殊技术与魔法，不需开垦犁地即可丰衣足食。精灵与外人的接触通常有限。少数精灵以细致服饰或手艺品换取自己不开采的金属，过着不错的生活。

人类居住地的精灵通常是四处旅行的吟游诗人、受欢迎的艺术家或贤者。人类贵族常竞相聘请精灵教导孩子剑术。

宗教：精灵敬仰「生命护存者」柯瑞隆·拉瑞辛。根据精灵神话，柯瑞隆·拉瑞辛曾与兽人之神格努须作战，柯瑞隆伤口流出的血即化成精灵族。柯瑞隆·拉瑞辛是研习魔法、艺术、舞蹈、诗歌之神，也是强大的战神。

语言：精灵语十分流畅，带着微妙的抑扬顿挫，而且文法复杂。精灵文学十分丰富精彩，以歌谣诗词最为著名。许多吟游诗人学习精灵语，以便在演唱曲目中加入动听的精灵民谣，有些吟游诗人则靠发音记诵精灵歌曲。精灵文字如同精灵语一样书写流畅，为木族语（树精、皮克精的语言）、水族语（水系生物的语言）、地底通用语（黑暗精灵、地底生物的语言）使用的文字。

姓名：精灵通常在百岁生日后宣布自己成年，然后为自己选择一个名字。自幼熟识该精灵的人，仍可能以之前的幼名继续称呼该精灵，而本人也不见得介意。成年精灵的名字完全独创，可能反映他景仰人物或家人的名字。精灵有家族姓氏，通常由普通精灵词汇组合而成。出外时，有些精灵将姓氏译为通用语，有些则仍保留精灵语的念法。



男子名：阿拉密尔（Aramil）、欧斯特（Aust）、恩尼亚里斯（Enialis）、海安（Heian）、西摩（Himo）、伊维里欧斯（Ivellios）、劳西安（Laucian）、奎里昂（Quarion）、索维里斯（Soveliss）、萨米尔（Thamior）、萨里伏（Tharivol）。

女子名：安娜斯崔娜（Anastrianna）、安缇诺雅（Antinua）、德鲁希丽雅（Drusilia）、菲珞西尔（Felosial）、依莲尼亚（Ielenia）、莉雅（Lia）、米雅莉（Mialee）、瑰拉瑟（Qillathe）、希菈瑰（Silaqui）、维坦妮雅（Vadania）、维兰瑟（Valanthe）、珊娜菲亚（Xanaphia）。

家族姓氏：阿玛斯塔夏（Amastacia）（意为「星之花」）、阿玛吉尔（Amakiir）（意为「宝石花」）、嘉兰诺德（Galanodel）（意为「月之呢喃」）、荷里米昂（Holimion）（意为「钻石露」）、利亚顿（Liadon）（意为「银叶」）、梅利安涅（Meliamne）（意为「橡树末」）、耐罗（Nailo）（意为「夜风」）、暹诺德（Siannodel）（意为「月溪」）、伊普吉尔（Ilphukiir）（意为「宝石花丛」）、西罗先（Xilocient）（意为「金瓣」）。

冒险者：精灵喜欢旅行，因而成为冒险者。精灵不欣赏人类的生活步调，觉得每天被绑住，十数年又改变一次。人类社会中生活的精灵会寻找可自由漫游的工作，调适自己的步调。精灵喜欢展现剑术或箭术，也想获得更强大的魔法，这些都是可能的冒险动机。善良的精灵也可能反抗暴政，或为理想献身。

精灵种族特性

·敏捷+2，体质-2：精灵优雅而脆弱，天生适合隐匿和箭术。
·中型体型：由于体型中等，所以在体型上没有特别加值或减值。
·精灵的基本行走速度为 30 尺。
·对魔法睡眠效应免疫，对惑控系法术与效应的豁免检定有+2 种族加值。
·昏暗视觉（Low-light vision）：精灵在星光、月光、火炬、或类似的微弱照明下，视觉距离是人类的二倍。同时在该些状况下，精灵依然能辨识色彩和细节。
·武器擅长：精灵拥有额外专长「擅长军用武器」中的长剑、细剑、长弓（包含复合长弓）、短弓（包含复合短弓）。精灵重视剑术和箭术，对该些武器相当熟悉。
·进行技能「聆听」、「搜索」、「侦察」检定，有+2 种族加值。经过密门且距离该密门 5 尺内，精灵即可进行检定，视同主动使用「搜索」。精灵的感觉敏锐，对隐藏通道有第六感。
·母语：通用语和精灵语。额外语言：龙语、豺狼人语、侏儒语、地精语、兽人语、木族语。精灵熟悉敌人和朋友的语言，也懂得龙语。龙语是记载神秘知识古籍中的常见语言。
·适合职业：法师。精灵兼职时，法师职业不计入 XP 减值（关于兼职人物经验值的说明，请见 60 页）。精灵拥有法师天份，有时甚至声称魔法是他们发明的。许多精灵身兼战士和法师。

侏儒（Gnome）

侏儒是受欢迎的工匠、炼金师、发明家。尽管技术备受肯定，大部分侏儒还是喜欢和同类一起，住在动物丰富丘陵下的舒适洞穴中。

性格：侏儒喜欢动物、漂亮宝石和各类笑话。他们具有幽默感，热爱双关语、笑话、游戏、甚至恶作剧—设计得越复杂越好。幸好，侏儒对于手艺技术的投入程度，并不逊于恶作剧。

侏儒喜欢发问，并透过亲身经历发现事物。有时流于鲁莽。好奇心让侏儒成为熟练的工程师，因为他们总是寻找构筑事物的新方法。有时侏儒会设计一场恶作剧，只为了知道其他人到底会有什么反应。

体型与外貌：侏儒身高约 3 尺至 3.5 尺，体重介于 40 磅至 45 磅。肤色从暗褐到木棕，金发，眼睛则是深浅不一的蓝色。男性喜爱仔细修剪的短胡须。侏儒通常穿着兽皮或泥土色调的衣服，加上复杂刺绣或作工精致的珠宝装饰。侏儒大约 40 岁成年，寿命可达 350 岁，但有些可以活到 500 岁。

与其他种族的关系：侏儒和矮人处得不错，二个种族都热爱稀有物品、对机械装置十分好奇、痛恨地精和巨人。侏儒也喜欢与半身人为伍，特别是能忍受恶作剧的随和半身人。大部分侏儒对身材高于自己的种族（包括人类、精灵、半精灵、半兽人）都存有疑心，但很少展现敌意或恶意。

阵营：侏儒通常属于善良阵营。侏儒贤者、工程师、研究者、学者、调查者、顾问倾向于守序阵营；诗人、骗徒、流浪者、特立独行的珠宝商则倾向于混乱阵营。侏儒心肠不坏，即使为骗徒，也是顽皮多于恶意。邪恶侏儒和令人惧怕的侏儒一样稀有。

居住地：侏儒住在树林茂密的丘陵地区。虽然住在地下，但侏儒比矮人常出外呼吸新鲜空气，也乐于户外活动。侏儒以巧妙的建筑结构和幻术隐藏家园，只有受欢迎的访客会被引导至明亮温暖的洞穴，不受欢迎者根本不得其门而入。

人类居住地的侏儒通常从事宝石切割匠、机械技工、贤者、家庭教师。某些人类家庭雇用侏儒家教，而一名侏儒可能是同一人类家庭数世代的教师。

宗教：侏儒的主神是「机警保护者」加尔闪金，牧师们教导侏儒重视且支持自己的社群。恶作剧被视为激发灵感、保持谦卑的方法，而非为了向被作弄者炫耀。

语言：侏儒语使用矮人文字。侏儒著作以技术论文与自然知识著称。人类药草师、自然学者、工程师常为了钻研更高深的专业知识而学习侏儒语。

姓名：侏儒喜欢取名字，大部分拥有半打左右的名字。侏儒成长过程中，妈妈给他取个名字，爸爸给他取个名字，族中长老给他取个名字，叔叔阿姨也给他取个名字，几乎任何人都可能给他取个名字。侏儒名字通常是将祖先或远亲的名字稍作更动，有些则为自创。侏儒知道其他种族对取名的态度都很「保守」，所以遇到其他种族时，通常装作自己只有三个名字，即本名、氏族名、昵称。一般而言，侏儒会选择听起来最有趣的名字告知。侏儒的氏族名由普通侏儒词汇组合而成。遇到人类时，几乎都会把氏族名译为通用语（遇到精灵时，则译为精灵语。以此类推）。

男子名：包迪拿（Boddynock）、丁宝（Dimble）、方克林（Fonklin）、金宝（Gimble）、格林（Glim）、葛尔宝（Gerbo）、杰比多（Jebeddo）、南富多（Namfoodle）、朗达（Roondar）、喜宝（Seebo）、朱克（Zook）。

女子名：彬娜汀（Bimpnottin）、卡拉蜜（Caramip）、杜法米（Duvamil）、艾利薇（Ellywick）、艾利卓贝（Ellyjobell）、露莫汀（Loopmottin）、玛娜布（Mardnab）、洛伊维（Roywyn）、夏蜜尔（Shamil）、维渥琪（Waywocket）。

氏族名：贝伦（Beren）、德哥（Daergel）、福克（Folkor）、加立克（Garrick）、那可（Nackle）、摩宁（Murnig）、宁哥（Ningel）、罗那（Raulnor）、夏本（Scheppen）、图兰（Turen）。

昵称：洒麦酒、灰炉、獾、斗蓬、双锁、小泥棒、偷儿、单鞋、亮宝石、跛鸭。

冒险者：侏儒好奇而冲动，把冒险当作增广见闻或探索事物的方法。守序侏儒可能为了纠正不义、保护无辜而出外冒险，展现出和对自己家乡一样的社会责任感。至于喜爱宝石和精致物品的侏儒，可能认为冒险是危险但可迅速致富的途径。出外冒险的侏儒可能被族人视为流浪者甚至叛徒（因为抛弃了对氏族的责任），端视与氏族的关系而定。

侏儒种族特性

·体质+2，力量-2：侏儒像矮人一样顽强，但个头小，力气不大。

·小型体型：由于体型小，侏儒的 AC 有+1 体型加值，攻击检定有+1 体型加值，技能「躲藏」检定有+4 体型加值。侏儒所用武器较人类为小，举重和负重能力是中体型人物的四分之三。

·侏儒的基本行走速度为 20 尺。

·昏暗视觉：侏儒在星光、月光、火炬、或类似的微弱照明下，视觉距离是人类的二倍。同时，在该些状况下，侏儒依然能辨识色彩和细节。

·熟悉武器：对侏儒而言，侏儒勾式战锤属于军用武器，而非异种武器（请见 118 页）。

·对幻术的豁免检定，有+2 种族加值：侏儒天生熟悉各种幻术。

·侏儒施展幻术时，对手豁免检定的 DC 须再+1。侏儒天生熟悉各种幻术，施展起来更难看穿。本调整值可和其他类似效果的调整值（例如专长「专攻法术」）累加。

·对狗头人和类地精生物（包括地精、大地精、熊地精）的攻击检定，有+1 种族加值：侏儒受过特殊战技训练，善于与这些敌人战斗。

·对巨人（例如食人魔、巨魔、山丘巨人）AC 有+4 闪避加值：侏儒受过特殊训练，学习历代祖先面对巨人的战斗招数。只要人物失去对 AC 的敏捷加值（例如措手不及），即失去闪避加值。关于巨人，请见《怪物图鉴》。

·进行技能「聆听」检定，有+2 种族加值：侏儒的听觉敏锐。

·进行技能「手艺：炼金术」检定，有+2 种族加值：侏儒的嗅觉敏锐，可用以监控炼金过程。

·母语：通用语和侏儒语。额外语言：龙语、矮人语、精灵语、巨人语、地精语、兽人语。侏儒比矮人更常与精灵来往，也比精灵更常与矮人来往。因此，侏儒通晓其敌对种族（狗头人、巨人、地精、兽人）的语言。此外，侏儒可和穴居哺乳动物交谈（例如獾、狐狸、兔子等），这是与生俱来的能力。关于法术「动物交谈」，请见 281 页。

·类法术能力：每天一次，「动物交谈」（只适用于穴居哺乳动物，持续时间 1 分钟）。魅力大于等于 10 的侏儒同时拥有下列类法术能力：每天一次，「舞光术」、「幻音术」、「魔法伎俩」。施法者等级视为 1 级。豁免检定的 DC 为 10+侏儒的魅力调整值+法术等级。关于各法术说明，请见 216 页、235 页与 264 页。

·适合职业：吟游诗人。侏儒兼职时，吟游诗人职业不计入 XP 减值（关于兼职人物经验值的说明，请见 60 页）。

半精灵（Half-elf）

精灵着迷于人类的活力，人类则为精灵的优雅所吸引，因此二者偶尔通婚。对精灵而言，这类婚姻都因人类生命短促而为时短暂。然而，他们留下子嗣，也就是半精灵小孩。

半精灵的人生可能不太顺遂。以精灵的眼光来看，半精灵成长过于快速，约二十年即发育成熟。半精灵还来不及学习精灵复杂的艺术、文化、甚至文法，就已长大成年。以精灵的标准衡量，半精灵的体格虽已成熟，文化上却仍是个小孩。在精灵社会中长大的半精灵，通常因此和儿时同伴格格不入，只能离开家园，到人类社会寻求发展。

另一方面，若在人类社会中长大，半精灵将发现自己跟同侪不太一样，较为孤僻、敏感、没有野心，发育也慢。有些半精灵试着去适应人类，有些则接受自己的特质，找到了身份认同。大部分半精灵在人类社会中找到容身之处，有些则终其一生觉得自己像个外人。

性格：大部分半精灵拥有人类的好奇心、创造力、和野心，也具备精灵的敏锐感觉，爱好自然与艺术。

体型与外貌：对人类而言，半精灵长得像精灵；对精灵而言，半精灵则长得像人类（事实上，精灵称半精灵为半人类）。半精灵身高大约 5 尺至 6 尺，体重约 100 磅至 180 磅。半精灵男性较女性高而重，但不像人类二性的差异那么大。半精灵皮肤较人类父母白晰光滑，但肤色、发色、与其他外型上的细微特征也如人类般多样。半精灵的眼睛和精灵父母一样呈绿色。半精灵 20 岁成年，寿命可超过 180 岁。

大部分半精灵是人类和精灵所生。有些则是父母本身即为混血的半精灵，这类第二代半精灵的眼睛比较像人类，但大都仍呈绿色。

与其他种族的关系：半精灵常与精灵或人类为伍，与矮人、侏儒、半身人也都处得不错。他们有精灵的优雅，却没有精灵的孤傲；有人类的活力，却没有人类的粗野。半精灵适合在各种族间担任使节与协调者（但却很难帮精灵和人类斡旋，因为双方都认为半精灵偏袒对方）。然而，在精灵稀少或不友善的人类居住地上，人们对半精灵怀有戒心。

某些半精灵明显憎恶半兽人。或许半精灵和半兽人间的相似性让半精灵感到不舒服。

阵营：半精灵继承了精灵趋于混乱阵营的倾向，但整体而言，他们既不一定善良也不一定邪恶，这点和人类一样。半精灵像精灵一样重视自由和创造力，并不特别喜欢担任领袖或成为追随者。半精灵违反规则，无视别人的要求，有时显得不太可靠，或至少难以捉摸。

居住地：半精灵没有自己的家园，然而人类或精灵都欢迎他们。在大城市中，半精灵偶尔可形成自己的小社群。

宗教：在精灵文化中长大的半精灵，通常信奉精灵神祇，主要是精灵之神柯瑞隆·拉瑞辛。在人类社会中长大的半精灵则多信奉森林女神艾罗娜。

语言：半精灵使用父母的语言，亦即通用语和精灵语。说复杂的精灵语时，半精灵会有些生硬，然而这只有精灵才听得出来，半精灵的精灵语已经比非精灵种族讲得好了。

姓名：半精灵按照精灵或人类的习俗取名。矛盾的是，在人类社会长大的半精灵常取精灵名字，以突显血统，而在精灵社会中的半精灵则常取人类名字。

冒险者：半精灵常发现自己被不寻常的伙伴吸引，前往进行奇怪的活动。半精灵像精灵一样憧憬旅行，因而成为冒险者。

半精灵种族特性

·中型体型：由于体型中等，所以在体型上没有特别加值或减值。

·半精灵的基本行走速度为 30 尺。

·对法术「睡眠术」与类似效应免疫，对惑控系法术与效应的豁免检定有+2 种族加值。

·昏暗视觉：半精灵在星光、月光、火炬、或类似的微弱照明下，视觉距离是人类的二倍。同时，在该些状况下，半精灵依然能辨识色彩和细节。

·进行技能「聆听」、「搜索」、「侦察」检定，有+1 种族加值。然而半精灵无法发现无意间经过的密门。半精灵感觉敏锐，但仍不如精灵。

·进行技能「交涉」、「收集信息」检定，有+2 种族加值：半精灵和所有人都处得来。

·精灵血统：所有种族相关的效应，半精灵都视同精灵。例如：影响精灵的特殊效应，也影响半精灵。只有精灵能用的魔法物品，半精灵也可使用。关于精灵，请见《怪物图鉴》。关于魔法物品，请见《地下城主指南》。

·母语：通用语和精灵语。额外语言：任何语言（神秘语言除外，例如德鲁伊语）。半精灵和人类一样，拥有丰富才能和广泛经验（但可能不够深入）。

·适合职业：任何职业。半精灵兼职时，其最高等级职业不计入 XP 减值（关于兼职人物经验值的说明，请见 60 页）。

半兽人（Half-orc）

在蛮荒之地，人类部落和兽人蛮族生活于紧张的平衡中，战争时彼此争斗，和平时则互相交易。在这种环境下，尽管兽人和人类结合生下的半兽人只和父母其中一方住，却仍同时受到双方文化熏陶。不论原因为何，某些半兽人会离开家乡，凭借在荒野中锻炼出的顽强、勇敢和武艺，旅行到文明的都市。

性格：半兽人暴躁而阴沈，宁愿先动作再思考，宁愿诉诸武力也不想动口争辩。然而，能在文明土地上生存的少数半兽人，多半拥有自制力，而非一昧疯狂好勇。

半兽人喜欢单纯的娱乐，例如宴会、喝酒、吹嘘、唱歌、摔角、打鼓、放纵跳舞。半兽人与精致嗜好绝缘，例如诗歌、高雅舞蹈、哲学。在粗野的酒宴中，半兽人是资产；而在典雅的贵族舞会中，半兽人则是负债。

体型与外貌：半兽人身高大约 6 尺至 7 尺，体重约 180 磅至 250 磅。半兽人肤色灰暗、额头倾斜、下颚突出、牙齿外露且有粗硬的体毛，使其血统很容易辨识。

兽人喜欢疤痕，认为那是荣耀的标志，是一种美。住在兽人部落或附近的半兽人身上都有疤痕，有些是充当奴隶时留下的可耻标记，有些则是显示荣耀地位的战斗伤痕。住在人类社会里的半兽人不一定显露疤痕，端视他自己的态度。

半兽人较人类早熟，也明显老得快。他们约在 14 岁时成年，且很少半兽人活过 75 岁。

与其他种族的关系：由于兽人是矮人和精灵的死敌，所以半兽人和这些种族处得相当辛苦。半兽人与人类、半身人、侏儒也因此处得不大好。每个半兽人都得想办法获得痛恨或恐惧者的接纳。有些半兽人谨言慎行，试着不引人注意，有些则在公开场合尽可能毕恭毕敬，表现出合群的样子（不论是否真诚），当然有些仍选择采取强硬态度，让他人不得不接受。

阵营：半兽人继承了兽人趋于混乱阵营的倾向，但整体而言，他们既不一定善良也不一定邪恶，这点和人类一样。由兽人养大、愿意终生和兽人生活的半兽人，通常是邪恶的。

居住地：半兽人没有自己的家园，通常与兽人住在一起。除了兽人外，人类是最能接受半兽人的种族。半兽人若不是住在兽人部落，就是住在人类居住地。



宗教：和兽人一样，许多半兽人信奉兽人主神格努须，而且视精灵之神柯瑞隆·拉瑞辛为头号大敌。虽然格努须是邪恶的，但非邪恶阵营的半兽人野蛮人或战士也把他当战神信奉。有些半兽人因为懒得向人类解释，或不希望受到人类怀疑，并不公开自己的信仰。另一方面，有些重视人类血统的半兽人则信奉人类神祇，且不吝于对人类坦言自己的信仰。

语言：兽人语没有自己的文字，若要写东西（这很少见），便使用矮人文。兽人写的东西通常是涂鸦。

姓名：一般而言，半兽人会选择能塑造特殊形象的名字。如果想和人类打成一片，半兽人会选择人类名字；如果想威吓别人，半兽人会选择带有喉音的兽人名字。由人类养大，取人类名字的半兽人离开家乡时，很可能会选择另外的名字。当然，有些半兽人还没聪明到足以小心地选择名字。

男子名：旦契（Dench）、锋（Feng）、嘎尔（Gell）、哼克（Henk）、豪格（Holg）、伊姆吁（Imsh）、凯斯（Keth）、库斯克（Krusk）、隆特（Ront）、夏普（Shump）、梭克（Thokk）。

女子名：巴姬（Baggi）、爱门（Emen）、恩红（Engong）、美弗（Myev）、妮加（Neega）、欧娃（Ovak）、欧玟卡（Ownka）、小叉（Shautha）、芙拉（Vola）、芙伦（Volen）。

冒险者：人类社会中的半兽人几乎都从事需要蛮力的工作，以发挥其长才。彬彬有礼的人常避开半兽人，所以半兽人的伙伴大多是流浪者或粗人。

半兽人种族特性

·力量+2，智力-2，魅力-2：半兽人很强壮，但兽人血统让他们既迟钝又粗鲁。

·中型体型：由于体型中等，所以在体型上没有特别加值或减值。

·半兽人的基本行走速度为 30 尺。

·黑暗视觉：半兽人（或兽人）在黑暗中的视力范围是 60 尺。黑暗视觉只能分辨黑与白，其他则和正常视力一样。完全无光时，半兽人仍可使用黑暗视觉。

·兽人血统：所有种族相关的效应，半兽人都视同兽人。例如：影响兽人的特殊效应，也影响半兽人。只有兽人能用的魔法物品，半兽人也可使用。关于兽人，请见《怪物图鉴》。关于魔法物品，请见《地下城主指南》。

·母语：通用语和兽人语。额外语言：龙语、巨人语、豺狼人语、地精语、深渊语。聪明的半兽人（这很罕见）懂得盟友和敌人的语言。

·适合职业：野蛮人。半兽人兼职时，野蛮人职业不计入 XP 减值（关于兼职人物经验值的说明，请见 60 页）。半兽人身上流着凶残的血液。

半身人（Halfling）

半身人是聪明、有能力的机会主义者，不论个体或群体都可在任何地方找到容身之 处。半身人是陌生人或流浪者，外人常对半身人感到怀疑或好奇。有些半身人是可靠勤勉的居民，有些则是伺机捞一票就跑的窃贼，端视其氏族而定。无论如何，半身人总能靠狡猾与机智生存下来。

性格：半身人宁愿惹麻烦，也不想无聊。他们好奇心旺盛，人尽皆知。凭借自身逃避危险的能力，半身人的胆量比许多高个子种族还大。半身人氏族随环境与兴致四处流浪。 半身人喜欢财富与享乐，花钱的速度和赚钱差不多快。

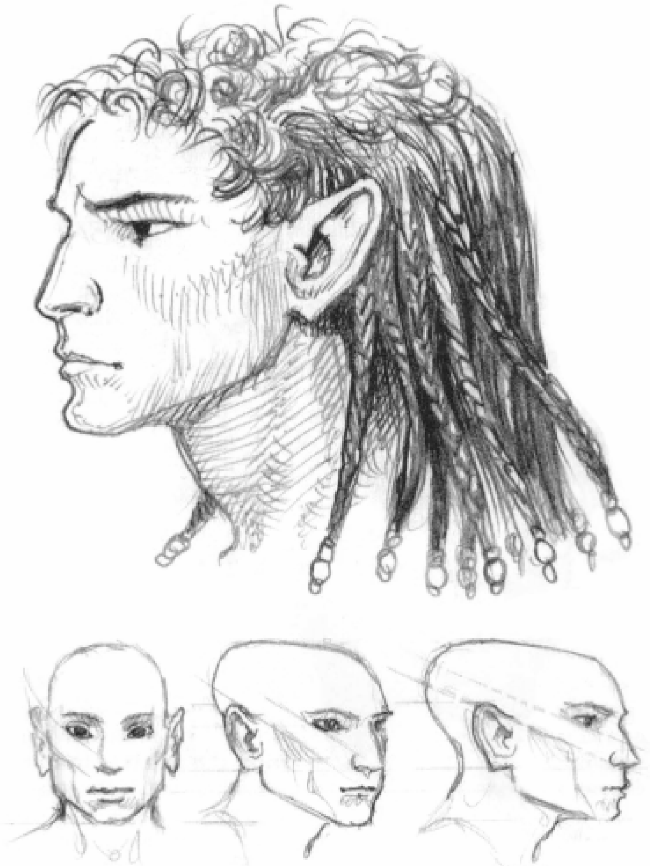
半身人也常收集各式物品。传统的半身人收集武器、书籍、珠宝，有些则收集兽皮甚至野兽本身。偶尔，有钱的半身人会委托冒险者取得特殊物品，以增加自己的收藏。

体型与外貌：半身人身高约 3 尺，体重则介于 30 至 35 磅。他们的皮肤红润，头发直而黑，眼睛为棕色或黑色。半身人男性通常蓄有长鬓角，但很少蓄胡，唇上的髭更是少见。半身人喜欢穿着简单舒适又实用的衣服。半身人 20 岁成年，寿命可达 150 岁左右。

与其他种族的关系：半身人会试着打入其他族群。他们和人类、矮人、精灵、侏儒处得不错，显得有价值又受欢迎。由于人类社会变动比其他长寿种族快，让半身人有很多途径可以钻营，所以半身人最常出现在人类居住地。

阵营：半身人倾向中立。半身人安于变化（带有混乱阵营的特性），但同时也依赖抽象的恒久事物，例如重视氏族关系和个人荣誉（带有守序阵营的特性）。

居住地：半身人没有自己的家园，住在其他种族的土地上，并从该地资源获取利益。半身人常在人类或矮人城市中形成紧密的社区。半身人乐于和其他种族一起工作，却常常只和自己种族交朋友。有些半身人离群索居，设立自给自足的村落。无论如何，半身人不一定长久住在同一地点，他们常集体迁移到更有发展机会的地方，例如新矿区，或因战乱而缺乏技工之处。若机会消失，或出现更好的机会，半身人会马上收拾行李，再度迁移。有些半身人社群将迁徙视为一种生活方式，他们驾着马车船只四处流浪，永无固定居所。



宗教：半身人的主神是「受福者」悠妲菈，他是半身人的保护神。对于重视其教诲、保卫氏族、抚育家庭的人，悠妲菈给予保护和祝福。半身人也信仰掌理各个村庄、森林、河流、湖泊的无数小神，他们对这些神祇表达敬意，以求旅途平安。

语言：半身人有自己的语言，但使用通用文字。半身人不太写作，所以不像矮人、精灵、侏儒那样拥有丰富的文学遗产。然而，半身人的口述传统非常丰富。半身人语虽然不神秘，但半身人却吝于与外人分享。外出旅行和他人打交道时，半身人使用通用语。几乎所有半身人都懂得通用语。

姓名：半身人除了名字和家族姓氏之外，有时还有昵称。他们的家族姓氏听起来，就像是传了许多代而固定下来的昵称。

男子名：阿尔顿（Alton）、贝奥（Beau）、卡德（Cade）、艾尔顿（Eldon）、盖瑞（Garret）、里尔（Lyle）、米罗（Milo）、欧斯朋（Osborn）、罗斯柯（Roscoe）、韦尔比（Wellby）。

女子名：阿玛莉斯（Amaryllis）、契尔嫚（Charmaine）、蔻拉（Cora）、欧菲咪亚（Euphemia）、吉莉安（Jillian）、拉薇妮亚（Lavinia）、莉达（Lidda）、玛拉（Merla）、波蒂亚（Portia）、瑟拉菲娜（Seraphina）、薇娜（Verna）。

家族姓氏：集刷、好桶、绿瓶、高丘、垮丘、架地、茶叶、刺子、抛石、枝底。

冒险者：半身人常只身出外冒险，利用独特能力获取财富或地位。半身人冒险者和出外寻求机会的半身人几乎可画上等号。对半身人而言，冒险不是一种职业，而是一个机会。有时，投机取巧的半身人看来像窃盗者或诈欺者，但一个学会信任伙伴的半身人也是值得信任的。

半身人种族特性

·敏捷+2，力量-2：半身人快速敏捷，对远程武器很拿手。但个头小，力气不大。

·小型体型：由于体型小，半身人的 AC 有+1 体型加值，攻击检定有+1 体型加值，技能「躲藏」检定有+4 体型加值。半身人所用武器较人类为小，举重和负重能力是中体型人物的四分之三。

·半身人的基本行走速度为 20 尺。

·进行技能「攀爬」、「跳跃」、「潜行」检定，有+2 种族加值：半身人灵活、不易跌倒、具有运动细胞。

·所有豁免检定，有+1 种族加值：半身人对于各种灾祸拥有惊人的躲避能力。

·对恐惧的豁免检定，有+2 士气加值：本加值可和上述+1 豁免检定加值累计。

·使用抛掷类武器与投石索，攻击检定有+1 种族加值：丢东西是半身人的流行运动，他们善于瞄准。

·进行技能「聆听」检定，有+2 种族加值：半身人的听觉灵敏。

·母语：通用语和半身人语。额外语言：矮人语、精灵语、侏儒语、地精语、兽人语。聪明的半身人懂得朋友和敌人的语言。

·适合职业：游荡者。半身人兼职时，游荡者职业不计入 XP 减值（关于兼职人物经验值的说明，请见 60 页）。半身人动作隐密、机智、技巧纯熟，有游荡者天份。

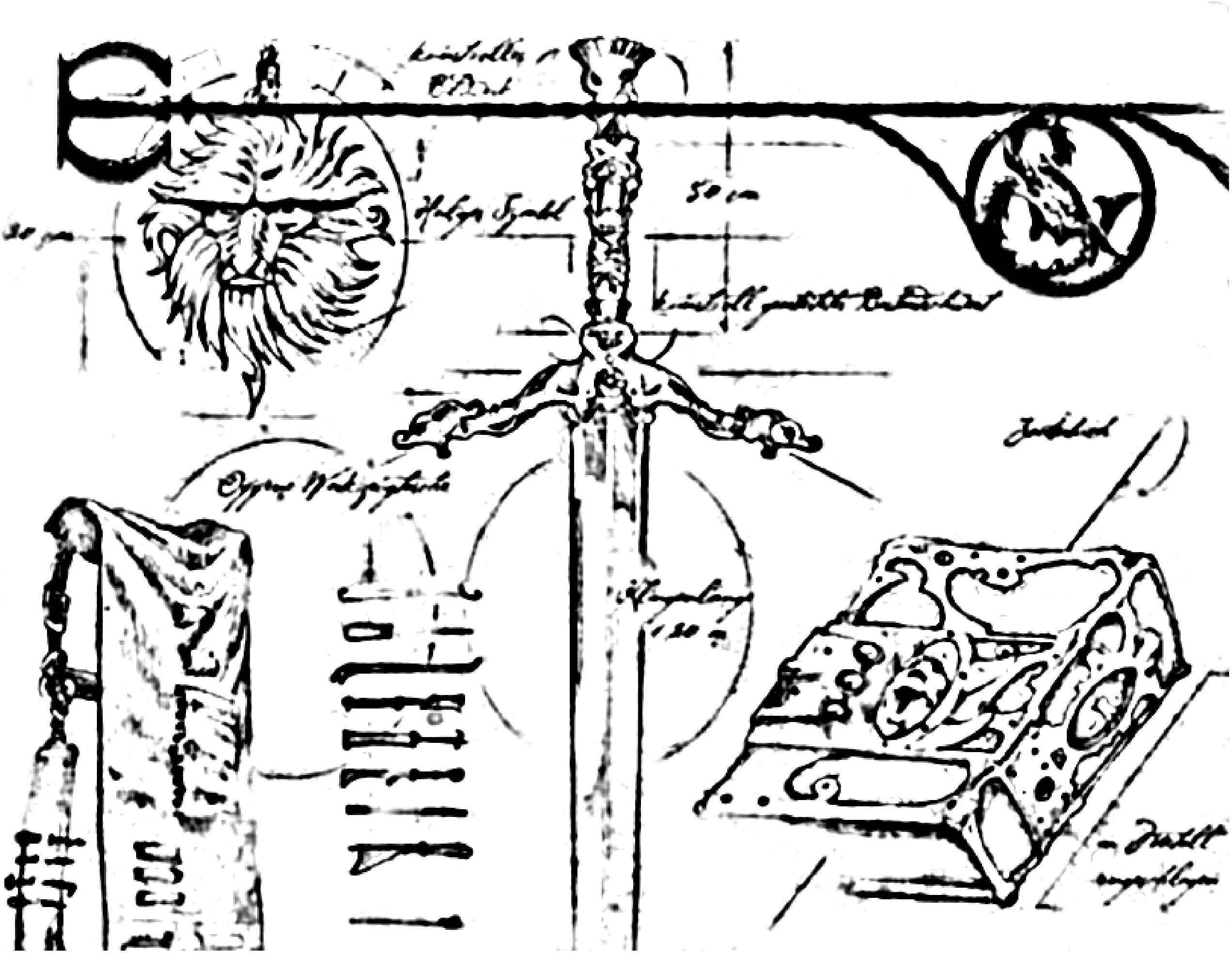
小体型人物

小体型人物的 AC 有+1 体型加值，攻击检定有+1 体型加值，技能「躲藏」检定有+4 体型加值。战斗时的加值源自相对体型大小的攻击机会。二个半身人互相攻击时，难度和二个人类互相攻击一样，因为攻击方的攻击检定加值和防御方的 AC 加值抵销。然而，半身人攻击人类时较容易击中，如同人类攻击食人魔，或食人魔攻击巨人一样。

小体型人物的负重能力是中体型人物的四分之三（请见 162 页）。

小体型人物的移动速度通常是中体型人物的三分之二。

小体型人物所用武器较中体型人物为小（请见 113 页）。



冒险者追求的是金钱、荣耀、正义、名声、力量、知识等目标，有些目的高尚，有些十分平凡。每个冒险者会选择不同的方式来达到这些目标，有些人使用蛮力拼斗，有些则靠强大的法术或精巧的技能。成功的冒险者可以获得经验、财富和力量，失败的冒险者往往难逃一死。

玩者人物的职业影响其擅长做的事，例如：战斗、施法、使用技能等。创造人物时，你得先决定职业（或至少和种族一起决定）。选择了职业之后，你才能判断如何分配属性值，进而选择适合该职业的种族。

职业

本章详述以下十一种职业：

野蛮人：使用愤怒与直觉击倒对手的勇猛战斗者。
吟游诗人：以音乐产生魔法效果的艺术家，也是四处讲述乡野传奇的流浪人，几乎什么技巧都会一些。
牧师：可施展圣法术的神职人员，也是不错的战斗者。
德鲁伊：从大自然中获取能量，可施展圣法术和独特的魔法力量。
战士：战斗能力胜过常人，且擅长各式武器的职业。
武僧：空手格斗的专家，拥有迅速且强大的特殊能力。
圣武士：正义的护卫和邪恶的克星，受神圣力量庇护。
巡林客：灵巧而老练的野外战斗者。
游荡者：技巧丰富的斥候或间谍，善于隐匿而非依靠蛮力。
术士：天生即具有魔法能力的施法者。
法师：研习各魔法学派的施法者。

兼职人物

人物升级时，他可以选择兼任其他职业。兼职可带来更广的能力，但代价是使原有职业能力不如非兼职状况时那么强。举例而言，法师在升级时可以选择兼职成为法师 / 战士，如此一来，他可擅长更多武器，并提升强韧检定加值，但同时却无法获得新的法师能力。关于兼职人物的创造和升级方法，将在本章末说明。

职业与等级加值

攻击检定、豁免检定和技能检定都取决于三个数值，每个数值各代表一个不同的因素：第一是随机因素（也就是掷二十面骰的结果）；第二是代表人物内在能力的数值（也就是属性调整值）；第三个因素则为代表人物经验与训练的加值。最后这个因素关系到人物的职业和等级，表 3-1 是基本豁免加值和基本攻击加值的总表。

基本豁免加值：表 3-1 此栏的两个数字是豁免检定的加值。依职业与检定种类不同，有些豁免检定是使用第一个加值（较高），有时则用第二个加值（较低）。举例而言，战士进行反射检定和意志检定时，是用较低的加值，但若进行强韧检定，则使用较高加值。相对的，游荡者进行强韧检定和意志检定时采取较低加值，但反射检定则使用较高加值。武僧的三种豁免检定都一样好。请参见各职业叙述来找出哪个豁免检定该使用哪个加值。如果是兼职人物（见 59 页），基本豁免加值则由各职业加值累计。

基本攻击加值：依照人物的职业，从表 3-1 中找出相对应的攻击加值，加到攻击检定上。依职业不同，有些攻击加值是使用第一个加值（较高），有些则用第二个加值（平均），有些则用第三个加值（较低）。野蛮人、战士、圣武士、巡林客有较好的基本攻击加值，所以应用第一行所列的基本攻击加值。牧师、德鲁依、吟游诗人、武僧和游荡者有平均水准的基本攻击加值，所以应用第二行，术士和法师拥有较低的基本攻击加值，所以应用第三行。斜线分开来的加值应用于多重攻击，例如：「+12／+7／+2」代表当一轮内攻击三次时，第一次攻击的基本攻击加值是+12，第二次是+7，第三次是+2。这些攻击加值都还要额外加上各种调整值，但并不会带来额外攻击次数。例如：2 级半身人游荡者莉达有+1 基本攻击加值。使用抛掷类武器时，可加上敏捷加值（+3）、体型加值（+1）和种族加值（+1），使总加值为+6，但莉达还是只能攻击一次。虽然当基本攻击加值达+6 时，可获得一次基本攻击加值+1 的额外攻击，但以属性、种族、体型或武器将加值提升到+6，并不会使攻击次数增加。如果是兼职人物（见 59 页），基本攻击加值则由各职业加值累计。

表 3-1：基本豁免加值与基本攻击加值

职业等级	基本豁免加值（较高）	基本豁免加值（较低）	基本攻击加值（较高）	基本攻击加值（平均）	基本攻击加值（较低）
1	+2	+0	+1	+0	+0
2	+3	+0	+2	+1	+1
3	+3	+1	+3	+2	+1
4	+4	+1	+4	+3	+2
5	+4	+1	+5	+3	+2
6	+5	+2	+6/+1	+4	+3
7	+5	+2	+7/+2	+5	+3
8	+6	+2	+8/+3	+6/+1	+4
9	+6	+3	+9/+4	+6/+1	+4
10	+7	+3	+10+5	+7/+2	+5
11	+7	+3	+11/+6/+1	+8/+3	+5
12	+8	+4	+12/+7/+2	+9/+4	+6/+1
13	+8	+4	+13/+8/+3	+9/+4	+6/+1
14	+9	+4	+14/+9/+4	+10/+5	+7/+2
15	+9	+5	+15/+10/+5	+11/+6/+1	+7/+2
16	+10	+5	+16/+11/+6/+1	+12/+7/+2	+8/+3
17	+10	+5	+17/+12/+7/+2	+12/+7/+2	+8/+3
18	+11	+6	+18/+13/+8/+3	+13/+8/+3	+9/+4
19	+11	+6	+19/+14/+9/+4	+14/+9/+4	+9/+4
20	+12	+6	+20/+15/+10/+5	+15/+10/+5	+10/+5

等级相关数值

除了攻击加值和豁免加值外，升级还可带来其他好处，相关资料整理于表 3-2。

经验值（XP）：表 3-2 中此栏是人物升到该等级所需的总经验值。此处的等级是指人物各职业等级的加总（在个别职业的等级称作职业等级）。人物（包括兼职人物）的经验值决定人物等级（所有职业等级的加总），而不是个别职业等级。

本职技能（Class skill）最高级数：人物的本职技能最高级数=该人物等级+3。每个职业的本职技能，就是与该职业息息相关的技能。例如：「辨识法术」技能就是法师的本职技能。本章各职业叙述中，会条列每个职业的本职技能（也可参照 63 页表 4-2）

跨职技能（Cross-class skill）最高级数：跨职技能（与人物职业无关的技能）其最高级数为本职技能的一半。举例而言，1 级法师的「潜行」技能只能到级数 2（「潜行」属于游荡者的本职技能），还需要花费 4 点技能点数，同样 4 点技能点数可获得本职技能（例如「辨识法术」）4 级。表 3-2 中标示的半级数（1/2）对技能检定并无助益（也就是在检定时舍去不计），只是单纯显示该技能已接近下一级数。

专长（feat）：人物在 1 级时可获得一个专长，每当人物等级升到三的倍数时（3 级、6 级、9 级、12 级、15 级和 18 级），又可得到一个专长。升级时所获得的专长，不影响职业额外专长（参照本章稍后对职业的介绍）或人类额外专长。关于专长说明，请见第五章。

属性提升：每当人物等级升到四的倍数时（4 级、8 级、12 级、16 级和 20 级），玩者可以选择任一属性，将其数值永久升高 1 点。举例而言，某个起始魅力 16 的术士升到 4 级时，可以把魅力提升到 17。到了 8 级时，他可以再次增加魅力（从 17 到 18），或选择增加其他属性。

表 3-2：经验值与升级影响

人物等级	经验值	本职技能最高级数	跨职技能最高级数	专长	属性提升
1	0	4	2	第一个	—
2	1000	5	2 1/2	—	—
3	3000	6	3	第二个	—
4	6000	7	3 1/2	—	第一次
5	10000	8	4	—	—
6	15000	9	4 1/2	第三个	—
7	21000	10	5	—	—
8	28000	11	5 1/2	—	第二次
9	36000	12	6	第四个	—
10	45000	13	6 1/2	—	—
11	55000	14	7	—	—
12	66000	15	7 1/2	第五个	第三次
13	78000	16	8	—	—
14	91000	17	8 1/2	—	—
15	105000	18	9	第六个	—
16	120000	19	9 1/2	—	第四次
17	136000	20	10	—	—
18	153000	21	10 1/2	第七个	—
19	171000	22	11	—	—
20	190000	23	11 1/2	—	第五次

对兼职人物而言，专长和属性提升的时机是以人物等级计算，而不是个别职业等级。3 级法师 / 1 级战士的人物等级是 4 级，这是他首次获得属性提升的时机。

职业描述

本节将依照英文字母顺序详述各职业特色。每一段说明中，会先以「游戏世界」内的语词对该职业做简介，这是游戏世界里人们对该职业的了解，该人物也很可能如此描述自己。接下来是对该职业在一群冒险者之间该扮演什么角色的建议。这只是一般性的描述，同样职业的个别成员之间很可能会在态度、外表或其他方面有很大不同。

游戏规则资讯

在职业简介之后，是关于该职业的游戏规则资讯，有些职业并不包含所有条目。

属性：指出各职业最重视的属性。各职业中的典型人物，通常会将最高属性值放在最重要的属性上（或者以游戏世界内来说，他会选择最能发挥天分或最适合自己的职业），当然玩者还是可以创造违反典型的人物。

阵营（Alignment）：某些职业会限制人物的阵营，例如：吟游诗人必须是非守序阵营。如果职业的阵营是「不限」，则该职业的人物可选择任何阵营。

生命骰数（Hit Dice，简称 HD）：升级时，不同职业需要掷不同面数的骰子，以决定生命值增加多少。

生命骰数种类	职业
d4	术士、法师
d6	吟游诗人、游荡者
d8	牧师、德鲁伊、武僧、巡林客
d10	战士、圣武士
d12	野蛮人

人物升级时掷一次生命骰数，然后加上体质调整值，最后把结果加到最大生命值。也就是说，人物的生命骰数和等级相同。刚创出的 1 级人物不需掷骰，可以直接得到生命值的最大值（仍须加上体质调整值）。

举例而言，德鲁伊凡达妮雅的生命骰数是 d8，她在 1 级时不需掷骰，便可直接获得 8 点生命值。由于她的体质为 13，可以得到 +1 加值，这使她的起始生命值成为 9。当她升到 2 级时（以及之后升上任何等级），凡达妮雅的玩者可掷一次 d8，然后再加上 1 点（体质加值），就是凡达妮雅此次升级可提升的生命值。

如果人物的体质调整值为减值，并且使得升级后得到的生命值低于 1，则忽略该结果，直接在最大生命值上加 1 点。也就是说，无论体质多差，升级时至少可以增加 1 点生命值。

职业表：这份表格记载了该职业人物升级时可增加的能力。部分内容与表 3-1 相同，如：基本豁免加值和基本攻击加值，但说明得更详细。职业表通常包括以下的项目：

*等级：*人物在该职业的等级。

*基本攻击加值：*人物的基本攻击加值和每轮攻击次数。

*强韧检定：*强韧检定的基本加值，还需加上体质调整值。

*反射检定：*反射检定的基本加值，还需加上敏捷调整值。

*意志检定：*意志检定的基本加值，还需加上感知调整值。

*特殊能力：*等级相关的特殊能力，会在职业特性里详述。

*每日法术数量：*每天可以施展的法术数量。如果某法术等级标示的是「—」，代表该人物无法施展该等级法术。如果是「0」，则只有在人物因高属性值而有额外法术的情况下，能



施展该等级法术。（法师的额外法术取决于智力；牧师、德鲁伊、圣武士和巡林客的额外法术则取决于感知；吟游诗人和术士的额外法术，是由魅力决定见 8 页表 1-1）。

任何人物都可以选择用较高等级的法术栏位，来记忆较低等级的法术（见 178 页相关说明）。

本职技能：这是 1 级人物拥有的基本技能点数、升级时可以得到的基本技能点数以及本职技能列表。每次升级时，各个职业会获得一定数量的基本技能点数，例如：巡林客可以获得 6 点，游荡者获得 8 点。此数目加上智力调整值（如果种族为人类则再加 1 点），就是升级时该人物可获得的总技能点数（即使有智力减值，至少也可获得 1 点）。1 级新人物的技能点数是上述数值的四倍。由于本职技能的最高级数是人物等级+3，所以 1 级人物最高可将本职技能升到级数 4，每升一个级数须耗费 1 点技能点数。

举例而言，凡达妮雅是半精灵德鲁伊，所以每等级可以得到 4 点技能点数。又因为凡达妮雅有+1 智力调整值，所以她每等级可得技能点数增加为 5 点。1 级时，她得到四倍的技能点数，即 20 点。她的本职技能最高能升到级数 4，所以她可以选择五个本职技能，并且花费 20 点技能点数使该些技能都升到级数 4（通常针对少数技能研习专精，比选择一大堆技能而通通不精要来得有用）。

你也可以把技能点数用在跨职技能上，但每 1 点技能点数只能得到半个跨职技能级数，而且跨职技能的最高级数是本职技能的一半（所以 1 级人物的跨职技能最高只能到级数 2）。

职业特性：此部份叙述了该职业的特殊能力和可能的限制。其中包括以下项目：

擅长武器和防具：此处注明该职业擅长的武器与防具种类。无论是否受过训练，笨重的防具都会干扰特定技能（如「攀爬」）和法术施展。对于此处未列出的武器或防具，你可以经由学习相关专长，例如擅长盔甲（轻型、中型、重型），擅长盾牌，擅长武器（异种武器、军用武器或简易武器）来变的擅长特定的武器或防具（见第五章有关专长的说明）。

法术：法师、术士、牧师、德鲁伊和吟游诗人都会施法，战士、野蛮人、游荡者和武僧则否。圣武士和巡林客升到 4 级时可得到施法的能力。

其他特性：每个职业或多或少都有一些独特的能力。有些职业独特能力较少，例如游荡者；有些职业则很多，例如武僧。有些能力是超自然能力和类法术能力。使用类法术能力基本上与施法类似（但不需要法术成分，见 174 页），也会引发借机攻击。使用超自然能力则与施法不同（见第八章 137 页关于借机攻击和 142 页使用特殊能力的部分）。

前职业：人物有时因故必须脱离某职业，此处为相关规则。除非在职业说明里面特别注明，否则前职业后仍会保有已习得的擅长武器或擅长盔甲专长。

起始套组：此段提供一名该职业等级 1 的预设新人物，他的专长、技能、装备以及其他细节都已经设好。你可以直接使用这名预设人物（只要把设定抄到你的人物表上），或只参考部分内容（如装备或技能）。当然，你也可以完全不管预设人物，自创一个新人物。地下城主也可以使用预设人物当作 1 级的非玩者人物。

起始套组假设人物在所选的每一个起始技能都花 4 点的技能点数（专精于少数技能胜过杂而不精），技能并以对该人物的重要性顺序排列。

起始套组中的预设人物都已选好种族。起始套组中并未注明种族特性，所以请自行注意属性对技能的修正值和加值（见第二章）。套组中亦未列出所有职业特性，也请自行注意。

人物装备列出冒险所需装备，不含日常衣着，人物本来就拥有至少一套基本衣着。你可以任选下列服饰（请见第七章有关衣着的部分）其中之一：艺术家、表演者、探险家、武僧、农民、学者或旅行者的服饰。

野蛮人（Barbarian）

从冰冻的北方荒野到地狱般的南方雨林，都有勇猛强悍的斗士。文明人称他们为野蛮人或狂战士，认为他们代表破坏、邪恶与残暴。但这些「野蛮人」已经向盟友们证明了他们的勇气与毅力。他们精明坚忍，并且毫不留情，不容任何人轻视。

冒险：野蛮人若要在文明社会中取得一席之地，最好的方式就是参加冒险。他们不喜欢担任无聊的守卫工作，或平凡无奇的差事。野蛮人很习惯冒险活动中的危险与不确定性，他们也不畏辛劳。野蛮人也喜欢参与战斗任务，他们厌恶非自然的事物，包括不死生物、魔鬼和恶魔等。

特质：野蛮人是杰出的战斗者。一般战士是靠良好的训练，野蛮人却拥有强大狂暴的力量。当陷入狂暴状态时，他们会变得更强悍无敌，更能打击对手和承受攻击。狂暴之后他们会变得非常疲乏，所以野蛮人一天内能狂暴的次数有限，但这已经很够了。野蛮人在荒野中如同在家里般自在，而且可以高速奔跑。

阵营：野蛮人不能是守序阵营。他们或许有荣誉感，但内心狂野不羁。这份狂野是他们力量的来源，与守序不容。混乱阵营的野蛮人，有时极富创意且表达力强，有时却成为欠缺思虑的破坏源。

宗教：有些野蛮人不参与宗教，而喜欢与天地保持直觉自然的关系。有些则信奉拥有强大力量的神祇，如力量之神寇德、自然之神欧拜・亥、杀戮之神厄斯怒等。野蛮人可能会为了信仰而牺牲性命。

背景：野蛮人来自文明边缘的未开化地区或蛮族部落。野蛮人冒险者之所以来到城镇，可能是因为财富的诱惑，或是从家乡被抓来当奴隶却逃了出来，也可能是来担任佣兵，或因为家乡遭侵略而流亡出走。野蛮人彼此间没有什么关系，除非他们来自同个部落或地区。事实上，他们不认为自己是野蛮人，而认为自己是斗士。

种族：人类野蛮人多半来自蛮荒之地，半兽人野蛮人则是离弃兽人部落而来到人类社会。矮人野蛮人较少见，通常来自于与地精、兽人、巨人长年久战，而导致衰落的矮人王国。其他种族的野蛮人则更稀有。

粗暴的类人种族中，野蛮人常比战士还多，兽人和食人魔尤其如此。

与其他职业的关系：由于野蛮人是荒野之民，所以与德鲁伊、巡林客以及信奉自然神祇，如欧拜・亥或艾罗娜的牧师处得还不错。很多野蛮人也欣赏吟游诗人的天份，并且热爱音乐。野蛮人不喜欢他们不了解的事物，魔法就是很好的例子。野蛮人比较能容忍术士，而不喜欢法师，不过这也许是因为术士们比较有魅力的缘故。武僧崇尚苦修与战斗纪律，通常与野蛮人看不对眼，不过这不代表这两个职业必然互相敌视。野蛮人对战士、圣武士、牧师和游荡者并没有特别的观感。

角色：野蛮人在队伍中的典型角色是站在前线作战，他的强悍其他人难以匹敌。由于速度快，技能的选择和对陷阱的直觉，野蛮人也是很好的斥候。

游戏规则资讯

属性：战斗时常需使用蛮力，所以力量对野蛮人很重要，野蛮人许多技能的关键属性就是力量。敏捷对野蛮人也很有用，特别是习惯穿着轻型盔甲者。某些野蛮人技能需要感知，而高体质可以让野蛮人狂暴得更久（也可以让野蛮人活得更久，因为会有更高的生命值）。

阵营：任何非守序阵营。

生命骰数：d12。

本职技能

野蛮人的本职技能如下（括号中为该技能的关键属性）：「攀爬」（力量）、「手艺」（智力）、「驯养动物」（魅力）、「威吓」（魅力）、「跳跃」（力量）、「聆听」（感知、「骑术」（敏捷）、「生存」（感知）和「游泳」（力量）。各技能说明请见第四章。

1 级人物起始技能点数：（4+智力调整值）x4。

升级可得到的技能点数：4+智力调整值。



职业特性

以下为野蛮人的职业特性。

擅长武器与防具：野蛮人擅长使用所有简易武器、军用武器、轻型盔甲、中型盔甲与盾牌（塔盾除外）。

快速移动（特异）（Fast Movement）：野蛮人未穿戴盔甲，或只是穿戴轻型或中型盔甲，并且没有携带重物时，速度可以比该种族正常速度快 10 尺。举例而言，一般人类的速度是 30 尺，人类野蛮人未穿戴盔甲或只穿戴轻型盔甲时的正常速度则是 40 尺，若穿戴中型盔甲或是负重为中度负荷时，速度降为 30 尺。半身人野蛮人未穿戴盔甲或只穿戴轻型盔甲时的速度由 20 尺增加为 30 尺，若穿戴中型盔甲或是负重为中度负荷时，速度降为 20 尺。

文盲（Illiteracy）：野蛮人是唯一不懂如何阅读写字的职业。野蛮人可以针对所有自己会说的语言，花费 2 点技能点数，得到读写这些语言的能力。

野蛮人若有兼职，在兼职的职业升级的时候，会自动获得读写能力，但是其他职业若有兼职野蛮人，在野蛮人职业等级升级的时候不会失去读写能力。

狂暴（特异）（Rage）：野蛮人每一天可以有数次进入一种热血沸腾的狂暴状态。进入狂暴状态时，野蛮人会变得更强悍暴力，但也会变得鲁莽而疏于防御。他会暂时获得+4 力量、+4 体质，意志检定获得+2 士气加值，但 AC 遭受-2 减值。

表 3-3：野蛮人

等级	基本攻击加值	强韧检定	反射检定	意志检定	特殊能力
1	+1	+2	+0	+0	快速移动、文盲、狂暴（每日 1 次）
2	+2	+3	+0	+0	直觉闪避
3	+3	+3	+1	+1	陷阱感知+1
4	+4	+4	+1	+1	狂暴（每日 2 次）
5	+5	+4	+1	+1	精通直觉闪避
6	+6/+1	+5	+2	+2	陷阱感知+2
7	+7/+2	+5	+2	+2	伤害减免 1/—
8	+8/+3	+6	+2	+2	狂暴（每日 3 次）
9	+9/+4	+6	+3	+3	陷阱感知+3
10	+10+5	+7	+3	+3	伤害减免 2/—
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3	大狂暴
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	狂暴（每日 4 次）、陷阱感知+4
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4	伤害减免 3/—
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4	不屈意志
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	陷阱感知+5
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	伤害减免 4/—、狂暴（每日 5 次）
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	不倦狂暴
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	陷阱感知+6
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	伤害减免 5/—
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	强力狂暴、狂暴（每日 6 次）

体质增加可使野蛮人的生命值提升，提升点数为「人物等级 x2」，但狂暴状态结束后，体质恢复正常，这些多出来的生命值也会消失（这些额外生命值不会像暂时生命值那样先丧失，见 146 页有关暂时生命值的部分）。狂暴时，野蛮人不能使用任何以魅力、敏捷或智力为基础的技能（平衡、脱逃术、威吓和骑术除外）、专注技能，以及需要耐心或专注的技能或能力。也不能施法、使用需要用指令启动的法术触发（如法杖）或储有法术（例如卷轴）的魔法物品。狂暴时，野蛮人可以使用任何专长，除了「寓守于攻」、制造物品专长和超魔法专长。每次狂暴的持续时间等于「（狂暴时的）体质调整值+3 轮」。野蛮人可以随时终止狂暴。狂暴结束时，野蛮人会变得很疲乏（力量-2、敏捷-2，无法冲锋或奔跑）直到该次战斗遭遇结束（若该人物等级为 17 级，便不受此规则限制，请参见下文）。

野蛮人每次战斗遭遇中只能使用一次狂暴能力。第 1 级时每天可以使用一次狂暴能力，从第 4 级开始每四级加一（最多到第 20 级的六次）。进入狂暴不需要花时间，但只能在轮到自己动作时才能使用（见 136 页关于先攻权的说明），不能于回应别人动作时使用。举例而言，野蛮人不能于刚好被弓箭击倒时发动狂暴，以获得额外生命值，但如果在被弓箭射中前一轮发动狂暴则可以获得额外生命值。

直觉闪避（Uncanny Dodge）：2 级开始，野蛮人获得此特异能力，可以在尚未意识到危险前，即做出相关反应。此后，野蛮人即使措手不及或被不可见的攻击者攻击，也不会丧失 AC 的敏捷加值，但如果他无法动弹，仍会丧失此敏捷加值。如果野蛮人在兼职的职业上已经获得直觉闪避（例如兼职游荡者 4 级以上），则以精通直觉闪避（如下述）取代。

陷阱感知（特异）（Trap Sense）：3 级开始，野蛮人具有避开陷阱的直觉，对陷阱的反射检定有+1 加值，对来自陷阱的攻击其 AC 有+1 闪避加值。之后这些加值每 3 级+1（即第 6、9、12、15 和 18 级）。兼职的各职业所获得的加值会迭加。

精通直觉闪避（特异）（Improved Uncanny Dodge）：5 级开始，野蛮人不会被夹击，他可以轻易对付相反方向的敌人，如同面对单一攻击者。所以游荡者无法以夹击进行偷袭，除非攻击者的游荡者等级比野蛮人高过 4 级以上，才能进行夹击偷袭。
如果人物已经从兼职获得直觉闪避能力（如上述），则以精通直觉闪避取代。在计算游荡者可夹击的最低等级时，具有直觉闪避的职业等级需合并计算。

伤害减免（特异）（Damage Reduction）：7 级开始，每次野蛮人受到武器伤害值会减少。7 级可减少 1 点伤害，之后每 3 级伤害减免增加 1 点（即 10、13、16 和 19 级）。伤害减免可以使伤害降到 0，但不能低于 0。

大狂暴（特异）（Greater Rage）：11 级开始，狂暴时获得+6 力量、+6 体质，意志检定获得+3 士气加值，AC 减值仍为-2。

不屈意志（特异）（Indomitable Will）：14 级开始，狂暴时在抵抗惑控系法术时额外获得意志检定+4 加值。此加值和其他加值可迭计，包括原本狂暴时就拥有的意志检定士气加值。

不倦狂暴（特异）（Tireless Rage）：17 级开始，狂暴结束后不会疲乏。

强力狂暴（特异）（Mighty Rage）：在 20 级时，狂暴时获得+8 力量、+8 体质，意志检定获得+4 士气加值，AC 减值仍为-2。

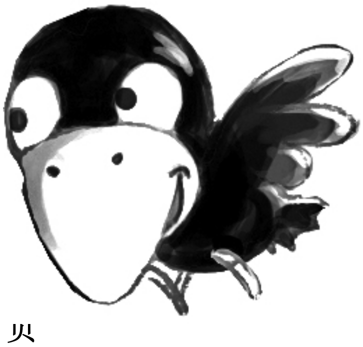
前职业
变成守序阵营的野蛮人会失去狂暴能力，并且无法再提升野蛮人职业等级。他仍拥有此职业的其他特性（包括伤害减免、快速移动、陷阱感知和直觉闪避）。

半兽人野蛮人起始套组

防具：镶嵌皮甲（AC+3。防具检定减值-1，速度 40 尺，20 磅）。

武器：巨斧（1d12，重击 x3，12 磅，双手持用，挥砍）。
短弓（1d6，重击 x3，射程增量 60 尺，2 磅，穿刺）。
匕首（1d4，重击 19-20／x2，射程增量 10 尺，1 磅，轻型，穿刺）。

技能选择：选择总数为 4+智力调整值的技能数。



技能	级数	关键属性	防具检定减值
攀爬	4	力量	-1
生存	4	感知	—
聆听	4	感知	—
跳跃	4	力量	-1
游泳	4	力量	-2
骑术	4	敏捷	—
威吓	4	魅力	—
侦察（跨职）	2	感知	—

专长：「专攻武器：巨斧」。
装备：背包装有水袋、口粮一天份、睡袋、麻袋、燧石与铁片。箭袋有 20 枝箭。
金钱：2d4 金币。

吟游诗人（Bard）

据说音乐带有特殊魔力，吟游诗人证明了这一点。吟游诗人四处游荡，收集各种地方传说，四处传述。他以音乐施展魔法，使听众时而落泪，时而欢欣，这正是游唱四海的生活。吟游诗人面对各式各样的人，他们常成为外交官、协调者、传讯者、斥候或间谍。
吟游诗人的魔法来自内心。心地善良的吟游诗人可以为不幸者带来希望与勇气，并利用擅长的音乐魔法对抗恶徒的奸计。遇到腐败的地方领主，善良的吟游诗人会反抗暴政，有技巧地躲避追捕，并提振受压迫群众的民心。但心怀邪恶者亦能演奏音乐，邪恶的吟游诗人并不喜欢使用暴力，而是以高超的技巧操纵人心，迷惑听众以骗取金钱。

冒险：吟游诗人将冒险视为学习的机会。他们运用自己的技能和能力进入神秘的古老墓穴、寻找失落乐曲、解译古籍，或旅行到外地、探寻珍禽异兽，并学习新的歌曲与故事。吟游诗人喜欢与英雄（或反派主角）同行，以便得到第一手新闻事迹。吟游诗人若能根据亲身经验叙述神奇的故事，通常可以得到同辈的赞誉。吟游诗人不断述说许多英雄事迹，故事中的场景深植他们内心，使他们也自认成为英雄。

特质：吟游诗人的魔法来自灵魂，而不是法术书。他只能施展少量的法术，但不须事先准备。法师或术士的法术可以爆发力量，但吟游诗人的魔法强调魅惑与幻象。
除了法术外，吟游诗人的音乐和歌曲也带有魔法。他可以激励同伴、使听众迷醉，或反制藉由声音施展的法术。
吟游诗人拥有部分游荡者技能，但他们的技能不如游荡者那么专精。由于吟游诗人喜欢听故事，所以他们对地方传说和特殊物品特别了解。

阵营：吟游诗人四处流浪，依凭自己的直觉和灵感，而非传统或律法。吟游诗人的天资、魔力和生活方式无法与守序阵营并存。

宗教：吟游诗人敬爱道路之神法兰恩。他们有时会在法兰恩祭坛边驻歇，希望从旅人身上赚些奉献钱。许多吟游诗人虽然不是精灵，但仍崇拜精灵之神柯瑞隆・拉瑞辛，因为他是音乐与诗歌之父。善良的吟游诗人亦偏爱太阳神培罗，相信他能看顾他们的旅程。喜欢混乱与偷窃的吟游诗人，会敬爱游荡者之神渥利达马拉。邪恶的吟游诗人则信仰杀戮之神厄瑞斯努，不过他们很少承认。由于吟游诗人花许多时间旅行，虽然有信仰，但很少定期至神殿敬拜。

背景：吟游诗人学徒通常是从经验老到的吟游诗人身上学习技能，并跟随他的导师，直到有能力开始自己的旅程为止。很多吟游诗人小时候是孤儿或流浪儿，受到吟游诗人导师所照顾。由于吟游诗人常常聚集在非正式的「学院」，所以很容易遇到地方上的知名同行。然而，吟游诗人没有强烈的团体意识。事实上，许多吟游诗人彼此存有强烈的竞争心态，互相嫉妒彼此的名声，各自保护自己的势力范围。

种族：吟游诗人通常是人类、侏儒、精灵或半精灵。人类很能习惯流浪生活，可轻易适应新环境。侏儒天生的幽默感和小聪明，引领他们走向吟游诗人的道路。精灵对音乐与魔法很有天份，所以吟游诗人职业对他们来说很自然。吟游诗人的流浪生活也很适合半精灵，毕竟他们即使在自己的家园也感到陌生。半兽人即使是在人类社会被扶养长大的，也会发现自己不适合作吟游诗人。矮人和半身人中，较少见到吟游诗人，但只要有导师愿意训练，这些种族成员仍可能成为吟游诗人。除了人马之外，野蛮的类人种族里几乎没有吟游诗人。人马吟游诗人有时会训练人类或其他种族的孩童。

与其他职业的关系：吟游诗人与其他职业的伙伴合作良好。吟游诗人通常是队伍的发言人，利用社交技能替队伍获取利益。若队伍没有法师或术士，便需要依赖吟游诗人的法术；若缺少游荡者，即可利用吟游诗人的技能。吟游诗人在队伍中的角色很有弹性，可以补充战士、术士或游荡者的职缺。

角色：吟游诗人或许是最多样化的角色。在大部分的冒险队伍里，他扮演的是辅助性的角色。隐匿自己的能力比不上巡林客或游荡者，施法能力比不上牧师或法师，战斗力比不上野蛮人或战士，但是他可以使其他人表现的更好，需要的时候也可以暂代其他的角色。他可能是一个标准的四人团队最需要的第五名成员，也是很好的团队领导者。



属性：魅力决定吟游诗人法术的强度、每日施法数量，以及对方抵抗其法术的难易度（如下文所示）。魅力、敏捷和智力是许多吟游诗人技能的关键属性。

游戏规则资讯

表 3-4：吟游诗人

						每日法术数量						
等级	基本攻击加值	强韧检定	反射检定	意志检定	特殊能力	零级	一级	二级	三级	四级	五级	六级
1	+0	+0	+2	+2	吟唱、逸闻知识、破咒曲、迷魂、激发勇气+1	2	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+3	+3		3	0	—	—	—	—	—
3	+2	+1	+3	+3	提振技能	3	1	—	—	—	—	—
4	+3	+1	+4	+4		3	2	0	—	—	—	—
5	+3	+1	+4	+4		3	3	1	—	—	—	—
6	+4	+2	+5	+5	暗示	3	3	2	—	—	—	—
7	+5	+2	+5	+5		3	3	2	0	—	—	—
8	+6/+1	+2	+6	+6	激发勇气+2	3	3	3	1	—	—	—
9	+6/+1	+3	+6	+6	提振战力	3	3	3	2	—	—	—
10	+7/+2	+3	+7	+7		3	3	3	2	0	—	—
11	+8/+3	+3	+7	+7		3	3	3	3	1	—	—
12	+9/+4	+4	+8	+8	自由歌	3	3	3	3	2	—	—
13	+9/+4	+4	+8	+8		3	3	3	3	2	0	—
14	+10/+5	+4	+9	+9	激发勇气+3	4	3	3	3	3	1	—
15	+11/+6/+1	+5	+9	+9	激发豪情	4	4	3	3	3	2	—
16	+12/+7/+2	+5	+10	+10		4	4	4	3	3	2	0
17	+12/+7/+2	+5	+10	+10		4	4	4	4	3	3	1
18	+13/+8/+3	+6	+11	+11	群体暗示	4	4	4	4	4	3	2
19	+14/+9/+4	+6	+11	+11		4	4	4	4	4	4	3
20	+15/+10/+5	+6	+12	+12	激发勇气+4	4	4	4	4	4	4	4

阵营：任何非守序阵营。
生命骰数：d6。

本职技能
吟游诗人的本职技能如下(括号中为该技能的关键属性)：「估价」(智力)、「平衡」(敏捷)、「唬骗」(魅力)、「攀爬」(力量)、「专注」(体质)、「手艺」(智力)、「文件解读」(智力)、「交涉」(魅力)、「易容」(魅力)、「脱逃术」(敏捷)、「搜集信息」(魅力)、「躲藏」(敏捷)、「跳跃」(力量)、「知识」(分别学习)(智力)、「聆听」(感知)、「潜行」(敏捷)、「表演」(魅力)、「专业」(感知)、「察言观色」(感知)、「手上功夫」(敏捷)、「语言」(无)、「辨识法术」(智力)、「游泳」(力量)、「翻滚」(敏捷)和「使用魔法装置」(魅力)。各技能说明请见第四章。

1 级人物起始技能点数：(6+智力调整值)x4。
升级可得到的技能点数：6+智力调整值。

职业特性
以下为吟游诗人的职业特性。
擅长武器与防具：吟游诗人擅长使用所有简易武器，以及长剑、细剑、闷棍、短剑、短弓与鞭子。吟游诗人擅长使用轻型盔甲和盾牌(塔盾除外)。
由于所需要的姿势成分较简单，吟游诗人可以于穿着轻型防具时施展法术，而不会增加奥术失效几率。但和其他奥术施法者一样，在穿着中型或重型防具，或持盾时，如果奥术需要姿势成分(通常都需要)，则法术失效几率会提高。兼职的吟游诗人在施展由兼职职业习得的奥术时，则适用兼职职业的奥术失效几率。

表 3-5：吟游诗人可知法术数量

	法术等级						
吟游诗人等级	零级	一级	二级	三级	四级	五级	六级
1	4	-	-	-	-	-	-
2	5	2(1)	-	-	-	-	-
3	6	3	-	-	-	-	-
4	6	3	2(1)	-	-	-	-
5	6	4	3	-	-	-	-
6	6	4	3	-	-	-	-
7	6	4	4	2(1)	-	-	-
8	6	4	4	3	-	-	-
9	6	4	4	3	-	-	-
10	6	4	4	4	2(注释 1)	-	-
11	6	4	4	4	3	-	-
12	6	4	4	4	3	-	-
13	6	4	4	4	4	2(注释 1)	-
14	6	4	4	4	4	3	-
15	6	4	4	4	4	3	-
16	6	5	4	4	4	4	2(注释 1)
17	6	5	5	4	4	4	3
18	6	5	5	5	4	4	3
19	6	5	5	5	5	4	4
20	6	5	5	5	5	5	4

(注释 1)假设吟游诗人的魅力值可获得额外法术。

法术：吟游诗人可施展奥术(和法师或术士同类)，但有吟游诗人专属的法术列表(列于 181 页)。和法师或牧师不同的是，他不需要事先准备就可以施展这些法术。但吟游诗人的法术都具有言语成分(可以是歌唱、朗诵或演奏)。
要施展某等级的法术，吟游诗人的魅力值必须达到 10+该法术等级(魅力 10 能施展零级法术，魅力 11 时才能施展一级法术，依此类推)。受术者若要对抗吟游诗人的法术，其豁免检定的难度等级=10+该法术等级+吟游诗人的魅力调整值。
和其他的施法者一样，吟游诗人每天能够施展的各等级法术数目是有限制的，见表 3-4。若吟游诗人的魅力够高，可以获得额外法术(见 8 页表 1-1：属性调整值和额外法术)。在表 3-4 中法术数目为 0 时(例如 2 级吟游诗人的一级法术)，若魅力值够高，便可以获得该法术等级的额外法术。
吟游诗人能选择的法术很有限。一开始可以选择 4 个零级法术(或称戏法)。接下来在大部分升级的时候，可以学习新的法术，见表 3-5：吟游诗人可知法术数量。(和每日法术数量不同的是，可知法术数量是固定的，和魅力值无关)
在 5 级及之后每 3 级(8 级、11 级，以此类推)，吟游诗人可以学习一个新法术以取代原本已习得的法术。实际上就是失去一个旧法术来交换一个新法术。新法术和旧法术的法术等级必须相同，还必须比可以施展的最高等级法术低两级。例如说在升上 5 级时，可以换掉一个零级法术(此时最高法术等级为二级，比它低两级就是零级)。升上 8 级时可以换掉一个零级或一级法术(此时的最高法术等级为三级)。吟游诗人在前述等级只能交换一个法术，而且要在升级选择新的可知法术的同时，决定是否要交换法术。
吟游诗人不需要事先准备法术，只要该法术等级的每日法术数量还没用完，吟游诗人随时都可以施展法术。例如 1 级吟游诗人金宝每天可以施展两个零级法术(见表 3-4：吟游诗人)，可是他已知零级法术有四个：「侦测魔法」、「幻音术」、「光亮术」和「阅读魔法」(见表 3-5：吟游诗人可知法术数量)。所以他一天之内可以任意施展这些法术，总数不能超过两次，他不需要事先指定要施展的法术。
逸闻知识：吟游诗人在旅游各地时，会搜集各种传说，并且从其他吟游诗人处得到各地消息。吟游诗人可以做特殊逸闻知识检定，以判断是否得知地方知名人士、传说物品或特殊地点的相关资讯，检定时的加值等于吟游诗人职业等级+智力调整值(如果在知识(历史)技能级数为五以上，额外有+2 加值。)

难度等级	知识种类	范例
10	寻常的知识，至少有部份地方人士知道。	地方首长的饮酒习惯、广为人知的神秘地方传说。
20	不寻常的知识，但仍然可以得到，只有少数地方人士知道。	某个地区教士灰暗的过去、某个强力魔法物品的传说。
25	模糊的知识，很少人知道，很难获得。	某个骑士的家族历史、罕为人知的神秘场所或物品传说。
30	非常隐讳的知识，只有极少数的人知道，而且大部分可能都忘了，或是只为不了解这项知识重要性的人所知。	某个大法师小时候的乳名、某个微不足道的魔法物品的历史。

此检定不能得知魔法物品的确切力量，但能大略得知该物品的一般功用。吟游诗人不能为此检定取 10 或取 20，此知识基本上是完全随机的，由 DM 依照上表决定难度等级。

吟唱：吟游诗人可使用吟唱能力造成魔法效果，每日可使用次数等于职业等级。虽然吟唱通常指的是唱歌或弹奏乐器，他也可以吟诗、咏唱、唱情歌、哼旋律、吹口哨、演奏乐器、或一边弹奏，一边说唱来达到同样效果。这种能力有职业等级和「表演」技能级数的限制，如果在一项以上的「表演」技能级数上没有达到最低要求，就要等到该「表演」技能级数满足最低要求之后才能获得此能力。

吟唱是一个标准动作，有些吟唱能力要求专注，也就是每轮要用一个标准动作来维持吟唱效果。其他的吟唱能力虽然没有要求专注，但是也不能同时施法、使用需要用指令启动的法术触发（如法杖）或储有法术（例如卷轴）魔法物品。耳聋的吟游诗人有 20%的几率吟唱失败，就如同施展含有言语成分的法术一样（见 174 页材料成分）。即使吟唱失败，也必须计算在每日可用次数中。

破咒曲（超自然）（Countersong）：「表演」技能级数达到 3 的吟游诗人，可以使用音乐或诗歌来反制需要声音的法术（仅需言语成分的法术除外）。吟唱破咒曲时，吟游诗人每轮都必须做一次「表演」检定，他周遭 30 尺内的生物（以及他自己），若遭受音波或语言魔法攻击（如「*音鸣爆*」和「*命令术*」），且做完豁免检定掷骰之后，可以比较该掷骰结果与吟游诗人的「表演」检定结果，从两者中选择较佳者作为最后豁免检定结果。如果生物已经被非立即生效的法术效果影响，则听到破咒曲后每轮都可以拿「表演」检定的结果再作一次豁免检定。破咒曲对没有豁免检定的法术效果无效。吟游诗人可以吟唱破咒曲 10 轮。

迷魂曲（类法术）（Fascinate）：「表演」技能级数达到 3 的吟游诗人，可以用音乐或诗歌迷住单一生物。遭迷魂的对象必须能够看见、听见吟游诗人，并需在吟游诗人周围 90 尺内。吟游诗人也必须能够看见对象。该对象必须能注意吟游诗人，若附近有战斗或其他危险，将会令其分心，使得迷魂无法作用。从 1 级开始，每 3 级可以增加一个迷魂目标（4 级两个，7 级三个，以此类推）。

要迷住对方，吟游诗人须做「表演」检定，若对象的意志检定大于或等于吟游诗人的「表演」检定，则迷魂失败。如果对象成功抵抗迷魂，24 小时内，吟游诗人无法再加以迷魂。如果该对象遭到迷魂，便会安静地坐下聆听吟游诗人的音乐，持续轮数等于吟游诗人职业等级，期间吟游诗人必须保持专注持续吟唱。遭迷魂对象在和反应相关的技能检定，例如「侦察」和「聆听」检定，具有-4 减值。若发生任何潜在威胁（如：吟游诗人的伙伴接近该对象），吟游诗人必须再作一次「表演」检定，遭迷魂者则对吟游诗人第二次的「表演」检定再做一次豁免检定。若发生明显的威胁（如：施法、拔出武器或瞄准等），则迷魂状态马上解除。

*迷魂曲*属于惑控系（胁迫）、影响心灵的能力。

激发勇气（超自然）（Inspire Courage）：「表演」技能级数达到 3 的吟游诗人，可以用歌曲或诗歌来激发盟友（包括他自己）的士气，鼓舞他们对抗恐惧和提高战斗的能力。为了能受到此效果，盟友必须能听到吟游诗人的歌唱。该效果在听到歌声的期间一直有效，在之后的 5 个回合内仍然持续。受到影响的同伴对魅惑与恐惧效果的豁免减定有+1 士气加值，攻击检定和武器伤害掷骰也有+1 士气加值。从 8 级开始，每 6 级士气加值+1（8 级+2，14 级+3，20 级+4）。提振士气是影响心灵的超自然能力。

*提振技能（超自然）（Inspire Competence）：*职业等级达到 3，「表演」技能级数达到 6 的吟游诗人，可以使用音乐或诗歌来帮助伙伴完成任务。该伙伴必须能够看见、听见吟游诗人，并且需在吟游诗人周围 30 尺内。吟游诗人也必须能够看见对方。吟游诗人可以用吟唱帮伙伴打气、使其集中注意力或给予其他助益。只要该伙伴能听得到吟唱，其技能检定便有+2 表现加值。DM 可以决定哪些状况下此能力无效，例如：想借着吟唱使游荡者走路更安静，这就太荒谬。吟游诗人可以用专注维持此效果 2 分钟。吟游诗人不能提振自己的技能。提振技能是影响心灵的能力。

*暗示（类法术）（Suggestion）：*职业等级达到 6，「表演」技能级数达到 9 的吟游诗人，可以对遭迷魂的生物下「暗示」（效果与同名法术相同）。使用此能力不会让吟游诗人失去在迷魂上的专注，也不需要对迷魂进行第二次的豁免检定。暗示并不计入吟游诗人的每日吟唱次数。对方若意志检定成功（DC=10+吟游诗人职业等级的一半+吟游诗人的魅力调整值），则暗示无效。暗示只对单一目标有效（要对多数目标有效请见下述集体暗示），暗示属于惑控系（胁迫），影响心灵，语言相关的能力。

*提振战力（超自然）（Inspire Greatness）：*职业等级达到 9，「表演」技能级数达到 12 的吟游诗人，可以使用音乐或诗歌来增加自己，或一位 30 尺内愿意受提振的伙伴的战斗力。9 级之后，吟游诗人每升 3 级便可多针对一个对象（12 级两个，15 级三个，18 级四个）。要达到提振战力的效果，对象必须聆听吟游诗人的吟唱。吟游诗人结束吟唱之后，此效果仍可维持 5 轮。受到提振的对象会获得暂时的+2 生命骰数（d10）、相对的暂时生命值（如果目标对象有体质调整值，亦需加在这些额外生命骰数上）、攻击检定+2 表现加值和强韧检定+1 表现加值。在决定和生命骰数相关的法术效果时，例如「睡眠术」，这些额外生命骰数亦视为正常生命骰数。提振战力是影响心灵的能力。

*自由歌（类法术）（Song of Freedom）：*职业等级达到 12，「表演」技能级数达到 15 的吟游诗人，可以使用音乐或诗歌来达到和「破除结界」法术同样的效果（施法者等级等于吟游诗人等级）。使用此能力必须不受干扰，维持专注 1 分钟，效果只能作用在吟游诗人周遭 30 尺内的单一目标上。自由曲不能用在吟游诗人自己身上。

*激发豪情（超自然）（Inspire Heroics）：*职业等级达到 15，「表演」技能级数达到 18 的吟游诗人，可以使用音乐或诗歌来提振自己，或一位 30 尺内愿意受提振的伙伴，激发出英雄般的行径，奋勇作战，即使敌众我寡也毫不退却。15 级之后每 3 级可以增加一个受提振的对象。要达到激发豪情的效果，对象必须聆听吟游诗人一整轮的吟唱。受到提振的对象会获得豁免检定+4 士气加值和 AC+4 闪避加值。吟游诗人结束吟唱之后，此效果仍可维持 5 轮。激发豪情是影响心灵的能力。



群体暗示（类法术）（Mass Suggestion）：效果如同前述的暗示，但职业等级要达到 18，「表演」技能级数要达到 21。可以对一个以上遭迷魂的生物（如前述）同时下「暗示」。暗示属于惑控系（胁迫），影响心灵，语言相关的能力。

前职业
变成守序阵营的吟游诗人无法再提升吟游诗人职业等级，但仍保有所有相关能力。

侏儒吟游诗人起始套组

防具：镶嵌皮甲（AC+3，防具检定减值-1，无奥术失效几率，速度 20 尺，10 磅）。

武器：长剑（1d6，重击 19-20 / x2，2 磅，单手持用，挥砍）。轻型弩 （1d6，重击 19-20 / x2，射程增量 80 尺，2 磅，穿刺）。

技能选择：选择总数为 6+智力调整值的技能数。

技能	级数	关键属性	防具检定减值
表演（弦乐）	4	魅力	—
辨识法术	4	智力	—
使用魔法装置	4	魅力	—
搜集信息	4	魅力	—
聆听	4	感知	—
文件解读	4	智力	—
交涉	4	魅力	—
知识（任何）	4	智力	—
手上功夫	4	敏捷	-1
易容	4	魅力	—

专长：如果敏捷达 13，选择「闪避」。如果未达 13，则选择「精通先攻」。
已知法术：零级法术—「侦测魔法」、「幻音术」、「光亮术」、「阅读魔法」。

装备：背包装有水袋、口粮一天份、睡袋、麻袋、燧石与铁片、火把 3 支。矢匣有 10 枝矢。另带有鲁特琴（一般）和法术材料包。

金钱：2d4 金币。

牧师（Cleric）

诸神的创造存在于美丽的景色，也存于威武的军容，存在于宏伟的神殿，也存于信仰者的内心。诸神如同人类一样，有慈爱、有恶毒、有保守、有强横、有的单纯，也有的难以理解。然而，神祇通常透过中间人来施行其意志，这些人就是信奉他们的牧师。善良的牧师会医疗、保护且行公义；邪恶的牧师则掠夺破坏，颠覆一切。牧师会以信仰的力量实践神的旨意，也可能使用神祇的力量改善自己的命运。

冒险：原则上，牧师是为了达成神的目标而加入冒险，至少广义地说是如此。举例而言，善良的牧师会帮助需要帮助的人。他会希望透过高尚的行为，为神和神殿建立好名声。而邪恶的牧师会设法增加神祇和他自己的力量，使人畏惧尊敬。牧师有时会收到教会上级给予的命令，或至少是建议，指示他们完成教会赋予的任务。他和伙伴常可得到合理的酬赏，教会通常会慷慨地以施以亟需的法术或有圣法术的物品作为报酬。
当然，牧师也是人，所以他们冒险的动机也可能跟一般人没什么两样。

特质：牧师长于神术，这类法术可用于医疗。即使新手牧师也可以拯救濒死之人，经验老到的牧师甚至能够起死回生。身为神祇力量的操控者，牧师可以影响不死生物。善良牧师可以驱散甚至摧毁不死生物；而邪恶牧师则可将不死生物收为己用。
牧师受过一些战斗训练，能使用简易武器。他们也接受防具使用训练，毕竟施展神术时，不像奥术那样受到防具影响。

阵营：就如同神祇一般，牧师可以是任何阵营。由于人们较乐意信奉善神，所以善良牧师的数目也远较中立或邪恶者为多。牧师通常接近守序，而非混乱阵营，因为守序的宗教通常比混乱的宗教更有组织，也更能招募训练新人。
通常牧师的阵营与信奉的神祇有关，虽然有些人可能并不完全相同。举例而言，大部分信仰勇者之神海若尼斯（守序善良）的牧师，阵营也是守序善良，但仍有部分勇者之神的牧师是守序中立或中立善良阵营。此外，除非信仰神祇为绝对中立，否则牧师不能选择绝对中立阵营。

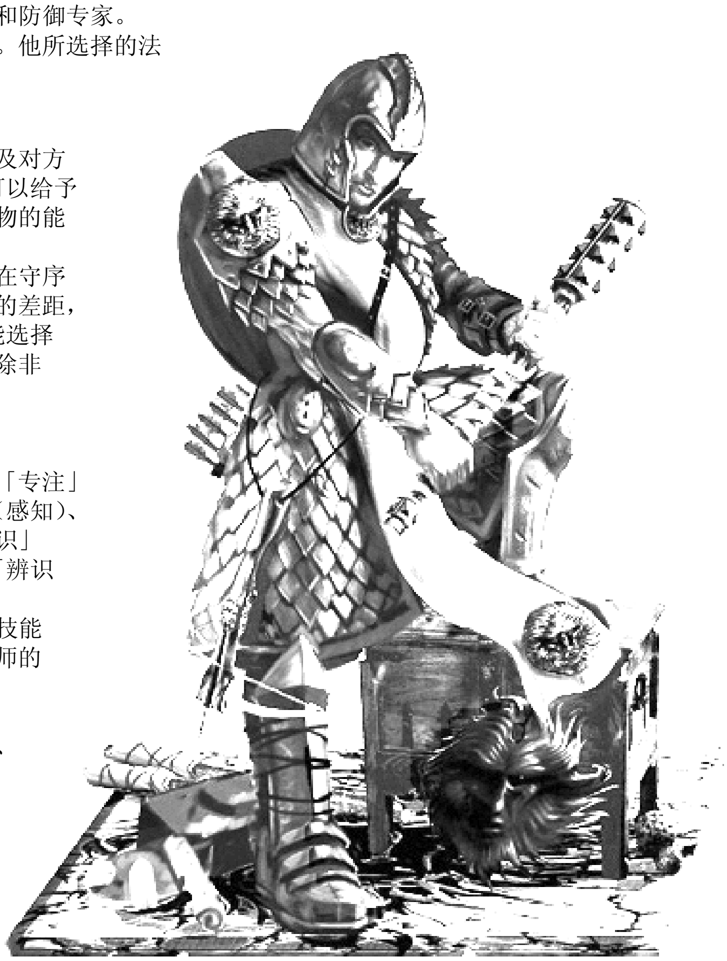
宗教：常见的神祇都有追随的牧师。文明地区的人类牧师最常信仰的是太阳神培罗，非人类种族的牧师通常信奉该种族的主神。大部分牧师是由宗教组织（通常称为教会）公开任命，他们都得宣誓维护教会的理想。
部分牧师不信仰特定神祇，他们侍奉神圣力量的根源。这些牧师的魔法能力跟其他信仰神祇的牧师相同，但他们并不参与特定宗教组织或教派。举例而言，信奉善良与秩序的牧师，可以跟信仰守序与善良神祇的牧师相处良好，并赞扬守序与善良的生活美德，但他不是教会组织的一员。

背景：大部分牧师在青少年阶段就加入教会，虽然有些人更早就献身于他所信奉的神祇，但也有少部分是在日后才受神的感召。有些牧师依循教会的日常作息，有些牧师则采取较自由的生活方式，只要他们能与神祇的旨意相呼应即可。
同一宗教的牧师彼此理应相处良好，虽然实际上教会内部也可能发生斗争，这比不同宗教间的对抗更难堪。理想相同的牧师，如善良与秩序，通常具有共同目的，认为对方是超越宗教组织的同盟，但理想相反的牧师则互相为敌。在文明地区，只有在内战或社会暴动时才会发生公开的宗教战争，但在互相敌视的宗教间，常发生恶意的政治斗争。

种族：所有常见种族都有牧师，因为对宗教和神术的需求是共通的。然而，许多种族的牧师，通常专心投注于宗教事务而不会参加冒险。参加圣战或冒险的牧师，通常以人类或矮人为主。
野蛮的类人种族比较少见到牧师，但战蜥人例外，他们擅于神术，并在族中祭司带领下以献祭与吃掉俘虏进行仪式。

与其他职业的关系：在冒险队伍中，牧师是每个人的朋友，通常也是队伍凝聚的关键。牧师擅于运用神圣力量，伤痕累累的冒险者多半都很感激牧师所提供的医疗。牧师有时候会跟德鲁伊产生冲突，因为德鲁伊崇尚更古老原始的神圣力量。通常牧师所信仰的宗教会影响他跟别人相处的状况，举例而言，游荡者之神渥利达马拉的牧师，就能跟游荡者相处良好，但若是勇者之神海若尼斯的牧师，则会为游荡者伙伴感到痛心。

角色：牧师在队伍中是最标准的医疗者、神术使用者和防御专家。他在战斗中可以保护自己，但是不擅于冲上前线肉搏。他所选择的法术和法术领域也会大大地影响他的角色。



游戏规则资讯

属性：感知决定牧师法术的强度、每日施法数量，以及对方抵抗其法术的难易度（见下述法术的部分）。高体质可以给予牧师更高的生命值，高魅力可以加强牧师驱散不死生物的能力。

阵营：牧师的阵营与其神祇最多只能有一阶的差距（在守序到混乱，善良到邪恶的双轴上只能有其中一轴有一阶的差距，而非双轴）。但信奉圣库斯伯（守序中立）的牧师只能选择守序善良或守序中立。牧师的阵营不能为绝对中立，除非信奉的神祇为绝对中立。

生命骰数：d8。

本职技能

牧师的本职技能如下（括号中为该技能的关键属性）：「专注」（体质）、「手艺」（智力）、「交涉」（魅力）、「医疗」（感知）、「神秘知识」（智力）、「历史知识」（智力）、「宗教知识」（智力）、「位面知识」（智力）、「专业」（感知）、和「辨识法术」（智力）。各技能说明请见第四章。

领域与本职技能：选择动物与植物领域的牧师的本职技能亦包括「自然知识」（智力）。一个选择知识领域的牧师的本职技能则包括所有「知识」（智力）。选择旅行领域的牧师则会拥有「生存」（感知）的本职技能。选择诡术领域的牧师的本职技能包括「唬骗」（魅力）、「易容」（魅力）、「躲藏」（敏捷）。参阅之后的神祇、领域与领域法术章节以得到更多资讯。

1 级人物起始技能点数：（2+智力调整值）x4。

升级可得到的技能点数：2+智力调整值。

职业特性

以下为牧师的职业特性。

擅长武器与防具：牧师擅长使用所有简易武器、所有盔甲（轻型、中型和重型）以及盾牌（塔盾除外）。

每个神祇都有偏好的武器（见 106 页有关神祇的说明），他的牧师认为使用这些武器是种荣耀。选择战争领域的牧师在所信奉神祇的偏好武器可获得相关的「专攻武器」额外专长，如果牧师信奉的神祇偏好军用武器，并且牧师也选择了战争领域，该牧师可以直接获得「擅长军用武器」专长。有关专长的说明，见第五章。

表 3-6：牧师

						每日法术数量（1）									
等级	基本攻击加值	强韧检定	反射检定	意志检定	特殊能力	零级	一级	二级	三级	四级	五级	六级	七级	八级	九级
1	+0	+2	+0	+2	驱散/斥喝不死生物	3	1+1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+3	+0	+3		4	2+1	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	+3	+1	+3		4	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—	—
4	+3	+4	+1	+4		5	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	+4	+1	+4		5	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—
6	+4	+5	+2	+5		5	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—
7	+5	+5	+2	+5		6	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—
8	+6/+1	+6	+2	+6		6	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—
9	+6/+1	+6	+3	+6		6	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—
10	+7/+2	+7	+3	+7		6	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—
11	+8/+3	+7	+3	+7		6	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—
12	+9/+4	+8	+4	+8		6	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—
13	+9/+4	+8	+4	+8		6	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—
14	+10/+5	+9	+4	+9		6	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—
15	+11/+6/+1	+9	+5	+9		6	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—
16	+12/+7/+2	+10	+5	+10		6	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—
17	+12/+7/+2	+10	+5	+10		6	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1
18	+13/+8/+3	+11	+6	+11		6	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1
19	+14/+9/+4	+11	+6	+11		6	5+1	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1
20	+15/+10/+5	+12	+6	+12		6	5+1	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	4+1	4+1

（1）牧师在每个法术等级都可获得一个领域法术，表上的+1 即代表领域法术。这可与牧师因感知值而得到的额外法术累加。

表 3-7：神祇

神祇	阵营	领域	典型信徒
海若尼斯，勇者之神	守序善良	善良、秩序、战争	圣武士、战士、武僧
摩拉丁，矮人之神	守序善良	土、善良、秩序、保护	矮人
悠达拉，半身人女神	守序善良	善良、秩序、保护	半身人
艾罗娜，森林女神	中立善良	动物、善良、植物、太阳	精灵、侏儒、半精灵、半身人、巡林客、德鲁伊
加尔闪金，侏儒之神	中立善良	善良、保护、诡术	侏儒
培罗，太阳神	中立善良	善良、医疗、力量、太阳	巡林客、吟游诗人
柯瑞隆·拉瑞斯安，精灵之神	混乱善良	混乱、善良、保护、战争	精灵、半精灵、吟游诗人
寇德，力量之神	混乱善良	混乱、善良、机运、力量	战士、野蛮人、游荡者、运动家
维婕丝，死亡与魔法女神	守序中立	死亡、秩序、魔法	法师、死灵师、术士
圣·库斯伯特，惩罚之神	守序中立	破坏、秩序、保护、力量	战士、武僧、士兵
博卡布，魔法之神	绝对中立	知识、魔法、诡术	法师、术士、贤者
法兰恩，道路之神	绝对中立	机运、保护、旅行	吟游诗人、冒险者、商人
欧拜·亥，自然之神	绝对中立	风、动物、土、火、植物、水	德鲁伊、野蛮人、巡林客
渥利达马拉，游荡者之神	混乱中立	混乱、机运、诡术	游荡者、吟游诗人、小偷
海克斯托，暴虐之王	守序邪恶	破坏、邪恶、秩序、战争	邪恶战士、武僧
奈落，死亡之神	中立邪恶	死亡、邪恶、诡术	邪恶死灵师、游荡者
威可那，私秘之神	中立邪恶	邪恶、知识、魔法	邪恶法师、术士、游荡者、间谍
厄瑞斯努，杀戮之神	混乱邪恶	混乱、邪恶、诡术、战争	邪恶战士、野蛮人、游荡者
格乌什，兽人之神	混乱邪恶	混乱、邪恶、力量、战争	半兽人、兽人

灵光（特异）（Aura）：信奉混乱、邪恶、善良或守序神祇的牧师拥有和神祇阵营相同的灵光（见「侦测邪恶」的说明）。没有信奉特定神祇的牧师如果选择混乱、邪恶、善良或守序领域，也拥有相对应阵营的灵光。

法术：牧师可以施展神术（和德鲁依、圣武士及巡林客的神术同类），可选择的法术列于牧师法术列表（183 页）。但阵营可能会限制其施展某些与他所信奉的道德伦理相违背的法术，见下述关于混乱、邪恶、善良或守序的说明。牧师必须事先选择和准备法术（见下述）。

要准备或施展某等级的法术，牧师的感知值必须达到 10+该法术等级（感知值 10 可以施展零级法术，感知值 11 可以施展一级法术，以此类推）。受术者若要对抗牧师的法术，其豁免检定的难度等级=10+该法术等级+牧师的感知调整值。

如同其他的施法者，牧师每天在各法术等级上能施展的法术数量是有限制的，其基本的每天法术数量请见表 3-6：牧师。牧师可否获得额外法术，视其感知值而定（见 8 页表 1-1：属性调整值和额外法术）。如果牧师要使用属于领域的法术栏位，所准备的法术必须来自于自己所选的两个领域之一（见后述神祇、领域与领域法术的说明）。

牧师不是从法术书或卷轴获得法术，也不是透过研习来准备法术。他们是透过冥思与祷告，透过信仰与神启得到法术。牧师每天必须于特定时辰花一小时的时间进行沉思，以得到该日的法术，通常善良的牧师是利用黎明或正午，邪恶的牧师则习惯利用黄昏或午夜。休息时间的多寡和是否可以准备法术是无关的。在可使用的法术等级范围内，牧师可以从牧师法术列表（183 页）中选择法术来准备，但是所选择的法术必须要在每日沉思时间内决定。

神祇、领域和领域法术（Domain spell）：你的牧师可选择一个神祇，表 3-7 是一些神祇的列表，106～108 页有相关说明。牧师的神祇影响其阵营、能施展的法术、价值观以及其他人对他的看法。

某些神祇的典型信徒中列有种族，表示只有该种族的人才能成为该神祇的牧师（偶尔会有其他种族的人信奉该神祇，但不能成为牧师）。

当你选择牧师的神祇与阵营后，从表 3-7 该神祇的领域中选出两个领域，当作你的牧师领域。虽然同一宗教的牧师都敬爱他们的神祇，但每个宗教都包含几个不同的面向。如果你要选择阵营领域（混乱、邪恶、善良或守序领域），只能选择与牧师阵营相符的领域。

如果你的牧师并未特别信奉某位神祇，你仍然可以选择两个领域来代表他的性灵倾向和能力。但仍须遵守阵营领域的限制。

牧师可以根据所选择的领域，获得领域法术及神授力量。牧师同时具有所选择之两个领域的神授力量。在每个法术等级都有领域法术栏位，可以用来准备其中一个领域的法术。如果某个领域法术不在牧师法术列表（183 页）上，便只能使用领域法术栏位准备该法术。领域法术与神授力量请见牧师领域说明，185～189 页。

举例而言，乔森是培罗的 1 级牧师，他选择善良和医疗两个领域（从培罗的领域中选出），他可得到这两个领域的神授力量。善良领域的神授力量是：施展善良领域的法术时，施法者等级视为其牧师等级加 1。而且乔森可以获得「防护邪恶」作为领域法术。医疗领域的神授力量是：施展咒法系医疗子学派的法术时，施法者等级视为其牧师等级加 1。而且乔森可以获得「治疗轻伤」作为领域法术。当乔森准备法术时，因为乔森是 1 级牧师，所以他可以准备一个一级法术，一个一级额外法术（因为他的高感知值 15），以及一个领域法术。领域法术就是「防护邪恶」和「治疗轻伤」其中一个。

自发施法（Spontaneous casting）：善良牧师（或信仰善良神祇的中立牧师）长于运用正能量，可以将事先准备好的法术临时转换成医疗法术，即使他事前并未准备该医疗法术也可。此时，牧师会「失掉」一个准备好的法术，换得一个同等级（或较低等级）的「治疗伤害法术」（所谓治疗伤害法术，也就是法术名称中带有「治疗」一词的法术）。举例而言，某个善良牧师之前已经准备有「命令术」（一级法术），他可以临时将「命令术」去掉，而施展「治疗轻伤」（也是一级法术）。

邪恶牧师（或信仰邪恶神祇的中立牧师）则长于运用负能量，他不能将法术转换成医疗法术，但却可以转换成「造成伤害法术」（也就是法术名称中带有「造成」一词的法术）。
信仰中立神祇的中立牧师可以在上述两种法术转换中择其一，视其较长于运用正能量或负能量而定。但是下了决定之后，便再也无法改变。此选择亦决定该中立牧师能使用驱散不死生物，或斥喝不死生物（见下文说明）。例外状况是：所有信奉维婕丝的守序中立牧师，必须选择造成伤害法术，不能选择治疗伤害法术。所有圣库斯伯的牧师和欧拜・亥的非邪恶阵营牧师，只能选择治疗伤害法术。

混乱、邪恶、善良和秩序法术：牧师无法施展与神祇或本身阵营相反的法术。举例而言，善良牧师或信奉善良神祇的中立牧师无法施展邪恶法术。在法术详细说明中的「学派、子学派和性质描述」栏位会注明该法术是否属于这些阵营（见第十一章：法术）。

驱散不死生物（Turn Undead）与斥喝不死生物（Rebuke Undead）（超自然）：所有牧师，不论其阵营为何，都可以藉由他的神圣（或邪恶）徽记注入虔信能量，来影响不死生物（例如骷髅、僵尸、幽魂和吸血鬼）（见 159 页驱散或斥喝不死生物的说明）。
善良牧师（或善良神祇的中立牧师）拥有驱散或消灭不死生物的超自然能力，邪恶牧师（或邪恶神祇的中立牧师）则可以斥喝或命令这些不死生物。中立神祇的中立牧师可以自行选择其中一种力量，一旦下了决定，以后再也无法改变。此选择亦决定该中立牧师能将法术转换成治疗伤害法术或造成伤害法术（见上文说明）。例外状况：所有信奉维婕丝的守序中立牧师，必须选择斥喝或命令不死生物。所有圣库斯伯的牧师和欧拜・亥的非邪恶阵营牧师，只能选择驱散或消灭不死生物。
牧师每天可尝试驱散或斥喝不死生物的次数=3+魅力调整值。「宗教知识」技能级数五以上的牧师，在驱散不死生物检定上有+2 加值。

额外语言：牧师的额外语言选项包括：天界语、深渊语和炼狱语（分属于善良、混乱邪恶和守序邪恶阵营之异界生物的语言）。牧师还可以因为种族而获得额外语言（见 12 页种族和语言，以及 82 页「语言」技能）。

前职业
牧师若违反了信奉神祇的行为守则（通常是做了违反神祇阵营或目标的事），他将失去所有的牧师法术与职业特性、擅长防具、盾牌和简易武器。并且无法再提升牧师职业等级，直到他赎罪为止（见「赎罪术」说明，201 页）。

人类牧师起始套组
防具：鳞甲（AC+4，防具检定减值-4，速度 20 尺，30 磅）重型木盾（AC+2，防具检定减值-2，10 磅）。
武器：重型硬头锤（1d8，重击 x2，8 磅，单手持用，钝击）。轻型弩 （1d8，重击 19-20 / x2，射程增量 80 尺，4 磅，穿刺）。
技能选择：选择总数为 3+智力调整值的技能数。

技能	级数	关键属性	防具检定减值
辨识法术	4	智力	—
专注	4	体质	—
医疗	4	感知	—
宗教知识	4	智力	—
交涉	4	魅力	—
搜集信息（跨职）	2	魅力	—
聆听（跨职）	2	感知	—

专长：「抄录卷轴」。
额外专长：「警觉」。
神祇 / 领域：培罗 / 善良和医疗。
装备：背包装有水袋、口粮一天份、睡袋、麻袋、燧石与铁片。矢匣有 10 枝矢。另带有**木制圣徽：**培罗太阳碟、火把 3 支。
金钱：1d4 金币。

德鲁伊（Druid）

德鲁伊可以操控愤怒的暴风、初升朝阳的温和力量、灵巧的狐狸、巨力的猛熊等事物。但德鲁伊不像都市人那样夸饰不实，自以为是大自然的主人，相反的，他们藉由融入大自然得到自然的力量。胆敢侵入德鲁伊圣地并惹恼他们的话，就能清楚地了解这件事。

冒险：德鲁伊的冒险目的是为了得到知识，特别是为了熟悉动植物的知识和力量。有时候则是因为长者要求他的帮助。若有人危害德鲁伊所珍惜的事物，通常是千年巨木或原始森林，他就会与之对抗。德鲁伊了解大自然的无情，但也痛恨不自然之物，包括异怪生物（如：眼魔或食腐虫）和不死生物（如：僵尸或吸血鬼）。德鲁伊通常会奋力消灭这些怪物，特别是当这些怪物接近他的辖区时。

特质：德鲁伊施展的是神术，只是他们的力量来自大自然，而非特定神祇。德鲁伊的法术较亲近自然和动物。随着经验增加，除了法术之外，德鲁伊还会获得许多特殊能力，包括化身为动物。
德鲁伊受到传统誓约束缚，防具只限于「擅长武器与防具」专长所列出的防具（见后述），其他的防具都被限制穿戴。虽然可以去学如何穿戴全身铠甲，但是穿戴会违反誓约，导致无法使用德鲁依的能力。
德鲁依避免携带经过加工的金属制品，因为这违反他们信守的自然之道。

阵营：德鲁伊的个性和大自然很像，有时显得冷漠淡然。所以他们的阵营必须在双轴之一（混乱—守序或善良—邪恶）保持中立，有时甚至是绝对中立。就如同大自然同时包含生与死、美丽与恐怖、和平与暴力等两极，德鲁伊的阵营也可能相互对立（例如中立善良对中立邪恶），这并未违反德鲁伊传统。

宗教：德鲁伊崇敬自然，他们的力量来自大自然本身。他们通常会寻求与大自然融合的神秘经验，较少侍奉特定神祇。不过仍然有部分德鲁伊崇敬（或至少尊重）自然之神欧拜・亥，以及森林女神艾罗娜。

背景：虽然外人常觉得德鲁伊似乎没有组织，但其实德鲁伊团体跨越国界，横跨各地。有潜力的德鲁伊会经过秘密仪式，包括某些足以丧命的试炼，以加入德鲁伊团体。成长到一定力量之后，德鲁伊才能踏上自己的旅程。



游戏规则资讯

属性：感知决定德鲁伊法术的强度、每日施法数量，以及对方抵抗其法术的难易度。要施展某等级的法术，德鲁伊的感知值必须达到 10+该法术等级。德鲁伊可否获得额外法术，视其感知值而定。受术者若要对抗德鲁伊的法术，其豁免检定的难度等级=10+该法术等级+德鲁伊的感知调整值。

由于德鲁伊穿着轻型或中型盔甲，所以敏捷越高对其防御力愈有帮助。

阵营：中立善良、守序中立、绝对中立、混乱中立或中立邪恶。

生命骰数：d8。

本职技能

德鲁伊的本职技能如下（括号中为该技能的关键属性）：「专注」（体质）、「手艺」（智力）、「交涉」（魅力）、「驯养动物」（魅力）、「医疗」（感知）、「自然知识」（智力）、「聆听」（感知）、「专业」（感知）、「骑术」（敏捷）、「辨识法术」（智力）、「侦察」（感知）、「生存」（感知）与「游泳」（力量）。各技能说明请见第四章。

1 级人物起始技能点数：（4+智力调整值）x4。

升级可得到的技能点数：4+智力调整值。

职业特性

以下为德鲁伊的职业特性。

所有德鲁伊名义上都是德鲁依大家庭的成员，虽然有部分德鲁伊过着与世隔绝的生活，从来没见过高阶德鲁伊，或参加德鲁伊聚会。不过所有德鲁伊都视彼此为兄弟姊妹。如同大自然的生物一样，德鲁伊之间偶尔也有竞争或甚至战斗的状况。

年轻的德鲁伊会被期待要替高阶德鲁伊服务，完成任务之后通常可得到合理的报酬。同样的，年轻德鲁伊也会有需要高阶德鲁伊帮助的时候，并以相当的酬赏交换，包括金钱或服务。

德鲁伊也许会住在小镇，但还是花很多时间在野外。即使在大都市附近的市郊，通常也有隐密的小树林，那是德鲁伊居住的小小荒野居所，他会努力保护该地。德鲁伊也可能住在海岸都市旁的小岛，过着与世隔绝的生活。

种族：精灵和侏儒都爱好自然，所以有许多德鲁伊。人类和半精灵也常成为德鲁伊，人类蛮族中常有德鲁伊。矮人、半身人或半兽人中则较少德鲁伊。

野蛮的类人种族几乎没有德鲁伊，不过豺狼人中有不少邪恶的德鲁伊。豺狼人德鲁伊虽然会被其他种族的德鲁伊接受，却可能不受欢迎。

与其他职业的关系：德鲁伊、巡林客和许多野蛮人都喜爱大自然，他们是大自然家庭的一部份。德鲁伊不了解游荡者的都市生存风格，不太喜欢奥术扭曲现实。德鲁伊也不喜欢圣武士，认为他们不正视「真实世界」却重视抽象理想，然而德鲁伊的理念就是要接受歧异，所以即使作风南辕北辙，他们也很少责备他人。

角色：德鲁依多才多艺，虽然医疗能力比不上牧师，但他的法术和变身能力使攻击能力犹有过之。德鲁依加上一个二线的医者（例如圣武士），对冒险队伍就有莫大的帮助。动物伙伴也可以提供短兵相接时的战力支援。

擅长武器与防具：德鲁伊擅长使用以下武器：木棒、匕首、飞镖、木棍、弯刀、镰刀、短矛、投石索和矛。德鲁伊在自然变身时（见以下说明），也擅长该形体具有的所有天生攻击方式（爪抓、啮咬等）。

德鲁伊擅长使用轻型和中型盔甲，但不可穿着金属盔甲，所以他们只穿厚布甲、皮甲或革甲（德鲁伊可以穿着施有「金刚木」法术的木制盔甲，此盔甲的功能如同金属制，见 246 页「金刚木」法术说明，）。德鲁伊也擅长使用盾牌（塔盾除外），但只能用木制盾。

使用禁用盔甲或盾牌的德鲁伊无法施展德鲁伊法术，也不能使用任何超自然或类法术职业能力，直到卸下该防具再过 24 小时后，才能恢复。

法术：德鲁依可以施展神术（和牧师、圣武士及巡林客的神术同类），可选择的法术列于德鲁依法术列表（189 页）。但阵营可能会限制其施展某些与他所信奉的道德伦理相违背的法术，见下述关于混乱、邪恶、善良或守序的说明。德鲁依必须事先选择和准备法术（见下述）。

欲准备或施展某等级的法术，德鲁伊的感知值必须达到 10+该法术等级（感知值 10 可以施展零级法术，感知值 11 可以施展 1 级法术，以此类推）。受术者若要对抗德鲁伊的法术，其豁免检定的难度等级=10+该法术等级+德鲁伊的感知调整值。

如同其他的施法者，德鲁依每天在各法术等级上能施展的法术数量有限，基本的每日法术数量请见表 3-8：德鲁依。德鲁依可否获得额外法术，视其感知值而定（见 8 页表 1-1：属性调整值和额外法术）。和牧师不同的是，德鲁依没有领域法术或神赋力量。

表 3-8：德鲁伊

						每日法术数量									
等级	基本攻击加值	强韧检定	反射检定	意志检定	特殊能力	零级	一级	二级	三级	四级	五级	六级	七级	八级	九级
1	+0	+2	+0	+2	动物伙伴、自然感受、野性认同	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+3	+0	+3	穿林	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	+3	+1	+3	无踪步	4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4	+3	+4	+1	+4	抵抗自然诱惑	5	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	+4	+1	+4	野性变身（一天 1 次）	5	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6	+4	+5	+2	+5	野性变身（一天 2 次）	5	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7	+5	+5	+2	+5	野性变身（一天 3 次）	6	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8	+6/+1	+6	+2	+6	野性变身（大型动物）	6	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+6/+1	+6	+3	+6	毒免疫	6	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10	+7/+2	+7	+3	+7	野性变身（一天 4 次）	6	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11	+8/+3	+7	+3	+7	野性变身（超小型动物）	6	5	4	4	3	2	1	—	—	—
12	+9/+4	+8	+4	+8	野性变身（植物）	6	5	4	4	3	3	2	—	—	—
13	+9/+4	+8	+4	+8	千面相	6	5	5	4	4	3	2	1	—	—
14	+10/+5	+9	+4	+9	野性变身（一天 5 次）	6	5	5	4	4	3	3	2	—	—
15	+11/+6/+1	+9	+5	+9	青春永驻、野性变身（超大型动物）	6	5	5	4	4	4	3	2	1	—
16	+12/+7/+2	+10	+5	+10	野性变身（元素一天 1 次）	6	5	5	5	4	4	3	3	2	—
17	+12/+7/+2	+10	+5	+10		6	5	5	5	5	4	4	3	2	1
18	+13/+8/+3	+11	+6	+11	野性变身（一天 6 次、元素一天 2 次）	6	5	5	5	5	4	4	3	3	2
19	+14/+9/+4	+11	+6	+11		6	5	5	5	5	5	4	4	3	3
20	+15/+10/+5	+12	+6	+12	野性变身（元素一天 3 次、超大型元素）	6	5	5	5	5	5	4	4	4	4

德鲁伊准备和施展法术的方法和牧师相同，但他不能将已准备的法术转换为治疗型法术（请参见以下法术转换说明）。

在可使用的法术等级范围内，德鲁依可以从德鲁依法术列表（189 页）中选择法术来准备，但是必须在每日冥想时间内决定。

法术转换（Spontaneous casting）：德鲁依可以将事先准备好的法术临时转换成召唤法术，即使他事前并未准备该召唤法术也可。此时，德鲁伊会「失掉」一个准备好的法术，换得一个同等级或较低等级的「召唤自然盟友」。例如德鲁依可以用准备好的「驱离害虫」（四级法术）来交换「四级自然盟友召唤」（同样是一个四级法术）。

混乱、邪恶、善良和秩序法术：德鲁伊无法施展与自己，或其信仰神祇（如果有的话）的阵营相反的法术。举例而言，中立善良的德鲁伊无法施展邪恶法术。在各法术说明中会标明该法术是否属于混乱、邪恶、善良或守序（参见十一章：法术）。

额外语言：德鲁伊的额外语言包括木族语，一种森林生物使用的语言。德鲁依还可以因为种族而获得额外语言（见 12 页种族和语言，以及 82 页「语言」技能）。

除此之外，成为 1 级德鲁依之后还能使用德鲁伊语。德鲁伊皆可自动获得此语言，且不占用语言栏位。德鲁伊语有自己的文字，且他们禁止将此种语言传授给非德鲁伊人士。

动物伙伴（特异）（Animal Companion）：德鲁伊在开始时可以带一个动物伙伴，选择包括：獾、骆驼、凶暴鼠、犬、骑乘用犬、鹰、猎鹰、马（轻型或重型）、猫头鹰、矮种马、蛇（小型或中型毒蛇）或狼。如果在 DM 的世界有水生环境，DM 可以添增以下选择：鳄鱼、海豚、中型鲨和乌贼。此动物是德鲁伊冒险时的忠贞伙伴。

1 级德鲁伊的动物伙伴和其同类大同小异，不同之处注明于 36 页边栏。当德鲁伊升级之后，动物伙伴的能力也会增强，见边栏说明。

如果德鲁伊放走他的动物伙伴，他必须举行仪式，不间断地祈祷 24 小时，才能获得一个新的动物伙伴。同样的仪式也可以用来取代死亡的动物伙伴。

4 级开始，德鲁伊可以从不同的表中选择动物伙伴（见边栏）。若选择了新表中的动物伙伴，此动物获得的能力不是根据德鲁伊目前等级，而是以较低等级计算。将德鲁伊等级减掉表上的数值，然后对照边栏中的德鲁伊等级列，以决定该动物伙伴的能力（如果调整之后，德鲁伊的有效等级为 0 或更低，他便不能选择该动物做为伙伴）。例如，6 级德鲁伊可以选择豹做为动物伙伴，在决定这头豹的特征和特殊能力时，德鲁伊的等级视为 3 级（即带有-3 调整值），而非 6 级。

自然感受（特异）（Nature Sense）：德鲁伊在「自然知识」和「生存」技能检定上有+2 加值。

野性认同（特异）（Wild Empathy）：德鲁伊可以运用身体语言、声调和表情来影响动物的态度（例如熊或者巨蜥）。此能力功能如同使用「交涉」检定影响人类的态度（见第四章：技能）。德鲁伊掷 1d20 加上德鲁依等级和魅力调整值即为理解动物的检定结果。一般家畜的起始态度是冷淡，但野生动物通常是不友善。

使用此能力时，德鲁伊和动物必须能够彼此端详，也就是在正常状况下，双方距离不超过 30 尺。一般而言，影响动物需要一分钟，但实际需要时间视情况而定。

德鲁伊也可对智力值 1 或 2 的魔法兽（例如石化蜥蜴或四臂猩）使用此能力，但检定时受-4 减值。

穿林（特异）（Woodland Stride）：2 级开始，德鲁伊能以正常速度在带刺植物、茂密树丛或类似的地形中行走，而不会受到任何伤害。然而，如果上述地形是由魔法造成以阻碍移动，仍会影响德鲁伊。
无踪步（特异）（Trackless Step）：3 级开始，德鲁伊在自然地形上不会留下足迹，而且不会被追迹，但也可以选择要留下足迹。

德鲁依的动物伙伴

德鲁依的动物伙伴较其同类优秀，并且有许多特殊能力，请参见下述：

职业等级	额外生命骰数	天生防御修正值	力量／敏捷修正值	额外命令	特殊能力
1-2	+0	+0	+0	1	情感连结、法术共享
3-5	+2	+2	+1	2	反射闪避
6-8	+4	+4	+2	3	忠诚
9-11	+6	+6	+3	4	多重攻击
12-14	+8	+8	+4	5	
15-17	+10	+10	+5	6	精通反射闪避
28-20	+12	+12	+6	7	

动物伙伴基本能力：使用《怪物图鉴》中同类动物的基本能力，并作下列修正。

*职业等级：*德鲁依的职业等级。如果德鲁依的兼职也有动物伙伴能力（例如巡林客），则两者的职业等级相加以决定动物伙伴的能力和可选择的动物。

*额外生命骰数：*额外的 d8 生命骰数，皆加上体质调整值。额外生命骰数也会提高动物伙伴的基本攻击加值和基本豁免加值。动物伙伴的基本攻击加值为：等级与其 HD 相同之德鲁依的基本攻击加值。动物伙伴有很好的强韧检定和反射检定（视同等级等于其 HD 的人物）。额外生命骰数也会让动物伙伴获得额外的技能点数和专长（见《怪物图鉴》）。

*天生防御修正值：*除动物伙伴原有的天生防御加值，再加上此修正值。

*力量／敏捷修正值：*在动物伙伴的力量和敏捷属性值上加上此修正值。

*额外命令（Bonus Tricks）：*本栏的数字代表除了原本德鲁依教它听从的命令外（见「驯养动物」技能说明，74 页），还可以多学会几个额外命令。这些命令不需要任何训练或「驯养动物」检定，也不计入动物可知命令数限制。德鲁依可以选择这些额外命令，但是一旦选定就不能更改。

*情感连结（特异）（Link）：*即使在「驯养动物」技能没有任何级数，德鲁依也可以用即时动作来指挥或用移动动作来驱策动物伙伴。德鲁依在对动物伙伴作理解动物和「驯养动物」检定上有+4 环境加值。

*法术共享（特异）（Share Spells）:*德鲁依可以选择让作用在自己身上的法术效果（但非类法术能力）也作用在动物伙伴身上。在施法时动物伙伴必须距离德鲁依 5 尺以内，以分享法术效果。如果法术效果会维持一段时间，一旦动物伙伴离开德鲁依超过 5 尺，法术效果就消失，即使在法术持续时间内回到 5 尺范围内也不会重新生效。法术的目标如果限定为施法者自己，德鲁依也可以将其施展在动物伙伴身上（如同接触型法术）。正常来讲不能作用在该类生物上的法术，法术共享不受此限制。

*反射闪避（特异）（Evasion）：*有些攻击效果若通过反射检定仍会造成一半伤害，此时动物伙伴若通过反射检定则完全不会受伤。

*忠诚（特异）（Devotion）：*动物伙伴对主人的忠诚难以动摇，对惑控系法术和效果的意志检定有+4 士气加值。

*多重攻击（Multiattack）：*动物伙伴如果有三次以上的天生武器攻击，则获得此额外专长（见《怪物图鉴》的相关说明）。如果其天生武器攻击不到三次，则其主要天生武器可攻击第二次，但受-5 减值。

*精通反射闪避（特异）（Improved Evasion）：*有些攻击效果若通过反射检定仍会造成一半伤害，此时动物伙伴若通过反射检定则完全不会受伤。即使未通过反射检定，也只会受到一半伤害。

进阶动物伙伴

如 35 页所述，高等级的德鲁依可以从下表选择动物伙伴，在计算动物伙伴的特性和特殊能力时，德鲁依的等级要经过修正（如括弧中所示）。

4 级以上（等级-3）	
猿（动物）	凶暴鼬
黑熊（动物）	豹（动物）
野牛（动物）	泽巨蜥（动物）
野猪（动物）	大型鲨（动物）（1）
猎豹（动物）	蟒（动物）
鳄（动物）（1）	大毒蛇（动物）
凶暴獾	狼獾（动物）
凶暴蝙蝠	
7 级以上（等级-6）	
棕熊（动物）	凶暴狼獾
巨鳄（动物）	薄板龙（恐龙）（1）
恐爪龙（恐龙）	狮（动物）
凶暴猿	犀牛（动物）
凶暴野猪	超大毒蛇（动物）
凶暴狼	虎（动物）
10 级以上（等级-9）	
极地熊（动物）	巨型鲨（动物）（1）
凶暴狮	巨蟒（动物）
猛禽龙（恐龙）	独角鲸（动物）（1）
13 级以上（等级-12）	
凶暴熊	象（动物）
巨章鱼（动物）（1）	
16 级以上（等级-15）	
凶暴鲨（1）	三角龙(恐龙)
凶暴虎	暴龙（恐龙）
巨乌贼（动物）（1）	

（1）限水生环境

抵抗自然诱惑（特异）（Resist Nature's Lure）：4 级开始，德鲁伊对精类生物（如：树精、小妖精）类法术能力的豁免检定，具有+4 加值。
野性变身（超自然）（Wild Shape）：5级开始，每天可以变身为小型或中型动物一次，然后再变回来。他可以选择变成任何动物型生物（见《怪物图鉴》）。此能力类似《怪物图鉴》中所述之「化形」特殊能力，但有如下几点不同：此效果持续小时数等于德鲁伊等级，或他自愿变回为止。改变身形（无论是变成动物或变回）是标准动作，但不会引发借机攻击。每次使用野性变身可以恢复相当于休息一整晚的生命值。
所有德鲁伊穿着或携带的物品都将与新型态融合，但没有功用。德鲁伊恢复原本型态后，融合的物品都将出现在原本的位置上并恢复功用。至于变身后穿戴的物品，回复原形时将掉落到该德鲁伊的脚边。
德鲁伊必须熟悉某个动物才能变成该动物。例如，若某德鲁伊从未离开过温带森林，便无法变成极地熊。
变成动物的德鲁伊无法说话，只能发出该动物正常未受训的自然声，但他可以与其他同种动物正常沟通（野生鹦鹉的声音是呱呱叫，所以即使变成鹦鹉也不能说话）。
德鲁伊达到 6 级、7 级、10 级、14 级和 18 级的时候，每日可多使用一次野性变身，见表 3-8。此外，8 级开始，德鲁伊可以变身成大型动物。11 级开始，可以变身成超小型动物。15 级开始，可以变身成超大型动物。新身形的生命骰数不能超过人物的德鲁伊等级。例如，德鲁伊必须到 12 级才能变成凶暴熊（此大型生物的生命骰数至少为 12HD），即使他在 8 级时就可以变成大型动物。
12 级开始，德鲁伊可以变成植物类生物，例如蔓生怪，但仍须遵守体型限制（德鲁伊不能变成非生物的植物，例如树木或玫瑰丛）。
16 级开始，德鲁伊可以变身成大型、中型或小型的土、水、火、风元素，每天一次，此元素身形不包含于自然变身的使用次数内。除了变身正常效果外，德鲁伊可以获得该元素的特异、超自然和类法术能力，而且也获得该元素的专长，但他的生物类型不变（大部分应是人形生物）。
18 级开始，德鲁伊可以每天变身成元素 2 次。20 级时为 3 次，而且可以变成超大型元素。
毒免疫（特异）（Venom Immunity）：9 级开始，德鲁伊对所有毒物免疫。
千面相（超自然）（A Thousand Faces）：13 级开始，德鲁伊具有任意改变相貌的超自然能力，如同「变身术」（222 页）的效果，但使用时必须是原本身形。此特性只影响德鲁伊的身体，不包括装备。这不是幻术，而是小幅度地改变德鲁伊的实际外貌，其限制与该法术相同。
不老身躯（特异）（Timeless Body）：15 级开始，德鲁伊不会因为年老而造成属性减值（见 109 页表 6-5：老化效应，），且不会因魔法效果而老化。但之前的属性减值仍然存在。加值仍可累计，德鲁伊也仍会老死。
前职业
不再敬爱大自然、转成禁止阵营的德鲁伊，或将德鲁伊语传给非德鲁伊者，将失去所有德鲁伊法术与职业特性（包括动物伙伴，但不包含擅长武器、盔甲和盾牌专长）。并且无法再提升德鲁伊职业等级，直到他赎罪为止（见 201 页「赎罪术」说明）。
半精灵德鲁伊起始套组
防具：生皮甲（AC+3，防具检定减值-3，速度 20 尺，25 磅）



重型木盾（AC+2，防具检定减值-2，10 磅）
武器：弯刀（1d6，重击 18-20／x2，4 磅，单手持用，挥砍）。
木棒（橡木棍）（1d6，重击 x2，10 尺，3 磅，单手持用，钝击）。
投石索（1d4，重击 x2，射程增量 50 尺，0 磅，中型，钝击）。
技能选择：选择总数为 4+智力调整值的技能数。

技能	级数	关键属性	防具检定减值
辨识法术	4	智力	—
专注	4	体质	—
生存	4	感知	—
医疗	4	感知	—
驯养动物	4	魅力	—
自然知识	4	智力	—
聆听	4	感知	—
侦察	4	感知	—

专长：「抄录卷轴」。
装备：背包装有水袋、口粮一天份、睡袋、麻袋、燧石与铁片。腰包装有投石索弹丸 10 个、冬青和槲寄生、火把 3 支。
动物伙伴：狼（详见《怪物图鉴》）。
金钱：1d6 金币。

战士（Fighter）

战士有很多种，包括：任务在身的骑士、四处征服的君主、帝王的宠将、精锐步兵、坚强的佣兵以及强盗头目等。有些战士保卫受难的民众，有些却是冷酷的土匪，有些只是来来去去的冒险者。有些战士拥有高贵的灵魂，愿意为理想牺牲生命；有些则是恶劣至极，为了个人利益杀人不眨眼，甚至只是作恶为乐。定居的战士可能是士兵、警卫、保镳、格斗者或执法者。四处游历的战士可能会称呼自己是斗士、佣兵、恶棍或就是冒险者。
冒险：大部分的战士把冒险、劫掠或危险任务视为天职。有



阵营：战士没有阵营限制。善良阵营的战士通常会对抗邪恶，守序阵营的战士则会奋力保护家园，混乱阵营的战士可能是流浪的佣兵，邪恶的战士则可能成为强取豪夺的恶霸。
宗教：战士通常追随以下神袛：勇者之神海若尼斯、力量之神寇德、惩罚之神圣库斯伯特、暴虐之王海克斯托，或杀戮之神厄瑞斯努。战士的表现可能如同该神袛的圣武士一样虔诚，也可能只是为了在面临生死关头前找个祷告的对象。
背景：成为战士的原因很多，大部分战士出身于贵族军队，或至少在地方警备队受训。有些战士接受正式学院训练，有些则靠自修，没有正规训练却经过重重考验。某些战士可能只是为了要逃离无聊的农场工作，才选择靠长剑维生，但也有人追随家族的军人传统才成为战士。不同战士之间没有什么特别的共通点，他们不会把其他战士自动视为伙伴或兄弟。但来自同一学院、佣兵队伍或军事部队的战士，则会有同僚情谊。
种族：人类战士通常是军队训练出来的精英份子，一般而言出身平凡。矮人战士通常来自地底矮人王国的精英突击队，他们的战士家系可能延续超过百年。由于家系不同，矮人战士可能互相成为同盟或仇敌。精灵战士通常拥有高超的剑术，他们对自己的剑术非常自豪，并且相当渴望一展身手。半兽人战士通常是自学的流亡之徒，透过不断实战，累积出令人认同甚至尊敬的技巧。半精灵很少战士，但他们通常依循精灵传统成为剑术高手。
野蛮的类人种族中，很少有受过训练的战士。但重视军事管理的大地精，倒有不少兼具力量与技巧的战士。
与其他职业的关系：战士擅长正面决战，但也仰赖其他职业些战士受到赞助金援，有些则是希望能藉由历险而大赚一票。某些文明的战士利用战斗技巧来保护弱小。无论他们一开始的动机为何，战士们通常都能在战斗与冒险中获得乐趣。

特质：所有职业中，战士的战斗力最好（顾名思义），擅长使用所有标准武器与防具。除了一般战斗能力，每个战士都会发展出个人特殊能力。某个战士可能特别专精某种武器，另一个战士则可能有特殊战斗招数。战士致力从经验中学习作战技巧，所以他们能较快熟练许多困难的作战方式。提供魔法支援、医疗和敌情探查。在队伍中，战士的职责是固守前线、保护其他成员，并打倒强悍的敌人。战士或许不了解法师的奥术或牧师的信仰，但他们很了解团队合作的重要。
角色：在冒险队伍中，战士通常是冲进敌阵短兵相接，而由队友提供法术、远程攻击的支援。偏好远程攻击的战士也有强大的破坏力，但是如果没有人固守前线，他可能要常常站上第一线。

游戏规则资讯

属性：对战士来说，力量是最重要的属性，这能够加强他的战斗能力与伤害值。体质可以提高战士的生命值，所以也很重要。敏捷对于弓箭手，或想学习相关专长的战士也很重要，但由于战士通常穿着重型盔甲，所以会减损高敏捷的优点。
阵营：无限制。
生命骰数：d10。

本职技能
战士的本职技能如下（括号中为该技能的关键属性）：「攀爬」（力量）、「手艺」（智力）、「驯养动物」（魅力）、「威吓」（魅力）、「跳跃」（力量）、「骑术」（敏捷）和「游泳」（力量）。各技能说明请见第四章。
1 级人物起始技能点数：（2+智力调整值）x4。
升级可得到的技能点数：2+智力调整值。

职业特性
以下为战士的职业特性。
擅长武器与防具：战士擅长使用所有简易武器、军用武器，以及所有盔甲（轻型、中型、重型）和盾牌（包括塔盾）。
额外专长：1 级时，战士可以得到一个和战斗相关的额外专长（这是外加在 1 级人物都有的一个专长，以及人类特有的一个额外专长之外）。2 级时，可再获得一个额外专长，之后每升到偶数等级时（4 级、6 级、8 级、10 级、12 级、14 级、16 级、18 级、20 级），都可获得一个额外专长。这些额外专长只能从表 5-1（90 页）中的战士额外专长里面选择。选择专长时，必须满足所有先决条件，包括属性值和最低基本攻击加值（见第五章各专长说明）。
除了额外专长，人物每三级还是可以获得一个专长（见 22 页表 3-2：经验值与升级影响），而且不受上述战士额外专长列表限制。

矮人战士起始套组
防具：鳞甲（AC+4，防具检定减值-4，速度 20 尺，30 磅。）重型木盾（AC+2。防具检定减值-2，10 磅。）
武器：矮人重斧（1d10，重击 x3，8 磅，单手持用，挥砍）。短弓（1d6，重击 x3，射程增量 60 尺，2 磅，穿刺）。
技能选择：选择总数为 2+智力调整值的技能数。。

表 3-9 ：战士

等级	基本攻击加值	强韧检定	反射检定	意志检定	特殊能力
1	+1	+2	+0	+0	额外专长
2	+2	+3	+0	+0	额外专长
3	+3	+3	+1	+1	
4	+4	+4	+1	+1	额外专长
5	+5	+4	+1	+1	
6	+6/+1	+5	+2	+2	额外专长
7	+7/+2	+5	+2	+2	
8	+8/+3	+6	+2	+2	额外专长
9	+9/+4	+6	+3	+3	
10	+10+5	+7	+3	+3	额外专长
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3	
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	额外专长
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4	
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4	额外专长
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	额外专长
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	额外专长
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	额外专长

技能	级数	关键属性	防具检定减值
攀爬	4	力量	-6
跳跃	4	力量	-6
骑术	4	敏捷	—
游泳	4	力量	-12
威吓	4	魅力	—
聆听（跨职）	2	感知	—
搜索（跨职）	2	智力	—
侦察（跨职）	2	感知	—

专长：「专攻武器：矮人重斧」。
额外专长（战士）：力量值 13 以上：「猛力攻击」；力量值 12 以下：「精通先攻」。
装备：背包装有水袋、口粮一天份、睡袋、麻袋、燧石与铁片。箭袋有 20 枝箭。
金钱：4d4 金币。

人类战士起始套组
防具：鳞甲（AC+4，防具检定减值-4，速度 20 尺，30 磅。）
武器：巨剑（2d6，重击 19-20／x2，8 磅，双手持用，挥砍）。短弓（1d6，重击 x3，60 尺，2 磅，穿刺）。
技能选择：选择总数为 3+智力调整值的技能数。

技能	级数	关键属性	防具检定减值
攀爬	4	力量	-4
跳跃	4	力量	-4
骑术	4	敏捷	—
游泳	4	力量	-8
威吓	4	魅力	—
聆听（跨职）	2	感知	—
搜索（跨职）	2	智力	—
侦察（跨职）	2	感知	—

专长：「专攻武器：巨剑」。
额外专长（战士）：力量值 13 以上：「猛力攻击」；力量值 12 以下：「精通先攻」。
额外专长（人类）：盲战
装备：背包装有水袋、口粮一天份、睡袋、麻袋、燧石与铁片。箭袋有 20 枝箭。
金钱：2d4 金币。

武僧（Monk）

僧院散布各地，通常是与外界隔离的小型修道所。武僧透过静思修行，把自己训练成不须武器或防具的格斗家。善良师父领导的僧院会保护一般人民。武僧借着素朴的装扮，能轻易地混在民众中，给予强盗、恶霸或贪官污吏出其不意的打击。相反地，由邪恶师父所带领的僧院则以恐惧手段统治周遭人民，如同军阀的恶势力。邪恶武僧是极佳的间谍、渗透者或杀手。
一般而言，武僧并不太关心个人虚荣或财富，他在意的是武术与修行是否已臻于完美，其终极目标是要进入超越凡人的境界。

冒险：武僧认为冒险是对自己的试炼。不论有多少横逆在前，他们都乐于使出浑身解数克服难关，不是为了炫耀，而是为了考验自己。武僧对凡世的财富兴趣不大，只希望让自己的武艺趋向完美。

特质：武僧的最大特色是徒手作战。由于受过严格的训练，武僧的徒手击打威力不输白刃，攻击速度还比持剑的战士更快。
虽然武僧不施法，但他们拥有独特的能力，能够以体内的「气」，施展出一些不可思议的效果。其中最著名的专长就是能徒手震慑敌人。武僧还有非凡的警觉力，能够下意识地自动闪避攻击。
武僧的能力会随经验成长，不断自我超越，也超越他人。

阵营：武僧的训练需要严格的纪律。只有内心守序的人才可能完成训练。

宗教：武僧不需要牧师和神祇，他有自己的灵性修行方式。不过，某些守序神祇可能会吸引武僧，他们可以在该神祇的看顾下进行冥思，并以他作为修行典范。武僧最常接受的三个信仰是：勇者之神海若尼斯、惩罚之神圣库斯伯特，和暴虐之王海克斯托。

背景：武僧通常在僧院接受训练，大部分武僧在孩童时期就被送入僧院，有些是孤儿，有些是因为家庭无法抚养，或是为了答谢僧院的恩惠。由于僧院多半与外界隔绝，所以当武僧踏出僧院时，对原来的家庭或村庄并没有特别的感情。
在大城市中，武僧师父会设立武僧教院，教导想成为武僧的新人。这些教院出身的武僧常觉得乡下武僧不太入流。
武僧可能对僧院或教院有很深的感情，也可能会感激师父，但有些武僧只关心自己的修行，对其他事物都不感兴趣。
武僧认为自己不同于常人，他们彼此之间可能惺惺相惜，但也非常喜好互相竞争，比谁的功力强。

种族：武僧教院已融入持续变迁的人类社会，所以许多武僧都是人类，或是与人类住在一起的半兽人或半精灵。精灵能够专心一意，长期献身于武艺和纪律，所以有些精灵会离开森林成为武僧。武僧的传统对矮人和侏儒来说是外来文化，半身人太好动，无法在僧院修行，所以矮人、侏儒和半身人的武僧非常罕见。

野蛮的类人种族没有稳定的社会组织可以培养武僧，但偶尔会有孤儿或被遗弃的孩童进入僧院，或被流浪的师父收养。地底的黑暗精灵社会也有一些武僧，但为数不多。

与其他职业的关系：武僧通常与队伍中其他伙伴保持距离，因为他们无论在动机或技巧上，都没有共通点。但武僧明白团结合作的道理，也是值得信赖的伙伴。

角色：武僧最擅长机动作战，运用其速度快速进出战场，而不是持久肉搏。他也是很好的斥候，尤其是技能着重在隐匿的武僧。

游戏规则资讯

属性：感知可增强武僧的特殊攻击和防御力。敏捷则能为未着防具的武僧提供更好的防御力，并对某些本职技能给予加值。力量对武僧的徒手战斗力有所帮助。

阵营：需属于守序阵营。

生命骰数：d8。

本职技能

武僧的本职技能如下（括号中为该技能的关键属性）:「平衡」（敏捷）、「攀爬」（力量）、「专注」（体质）、「手艺」（智力）、「交涉」（魅力）、「脱逃」（敏捷）、「躲藏」（敏捷）、「跳跃」（力量）、「神秘知识」（智力）、、「宗教知识」（智力）、「聆听」（感知）、「潜行」（敏捷）、「表演」（魅力）、「专业」（感知）、「察言观色」（感知）、「侦察」（感知）、「游泳」（力量）和「翻滚」（敏捷）。各技能说明请见第四章。

1 级人物起始技能点数：（4+智力调整值）x4。

升级可得到的技能点数：4+智力调整值。

职业特性　　以下为武僧的职业特性。

擅长武器与防具：武僧擅长使用基本农家武器和某些特殊武器，完整列表如下：木棒、弩（轻型或重型）、匕首、手斧、标枪、单镰、双节棍、木棍、十手、手里剑、破魔锥和投石索（见第七章：装备关于各武器说明）。武僧不擅长盔甲和盾牌，事实上许多武僧的特殊技能都需要能够自由活动才能施展。穿着盔甲、持用盾牌或携带中度或重度负重时，武僧会丧失 AC 加值和速度加值，也无法使出极速连击。

AC 加值（特异）（AC Bonus）：武僧受过良好的闪避训练，具有独特的第六感，可以下意识的躲开攻击。当未着防具且未超重时，武僧可将感知加值加到 AC 上。此外武僧在第 5 级时获得+1AC 加值，之后每 5 级 AC 加值再加一（第 10 级+2，第 15 级+3，第 20 级+4）。

武僧即使面对接触攻击或措手不及，AC 加值仍有效。但若动弹不得、陷入无助、穿戴任何盔甲、持用盾牌或携带中度或重度负重时，则会失去 AC 加值。

疾风连击（特异）（Flurry of Blows）：未着防具时，武僧可以使出极速连击，但会降低攻击精确度。使出极速连击时，武僧在该轮多出一次额外攻击，该次攻击加值等于其最高基本攻击加值，但该轮所有攻击的攻击加值受到-2 减值。结果如表 3-10 极速连击攻击加值栏中所列。此减值维持一轮，所以若在下次动作前进行借机攻击，也会受影响。第 5 级之后，此减值降为-1，第 9 级之后无减值。武僧必须用全力攻击动作（见 143 页）来使出极速连击。

武僧只能用徒手或特殊武僧武器（单镰、双节棍、木棍、十手、手里剑或破魔锥）进行极速连击，但连击中每一次攻击可以任选要使用武器或徒手来进行攻击。举例而言，6 级武僧安珀进行疾风连击时可攻击两次，她可以其中一次使用徒手，攻击加值为+3，另一次用特殊武僧武器，攻击加值也是+3。当使用武僧武器进行极速连击时，无论他是用单手或双手持用武器，每次成功命中，武僧可以将力量加值（而非力量加值 x1.5 或 x1/2）加在伤害掷骰结果上。除了武僧特殊武器，武僧不能使用其他武器来进行极速连击。

表 3-10：武僧

等级	基本攻击加值	强韧检定	反射检定	意志检定	特殊能力	极速连击攻击加值	徒手伤害值(1)	AC 加值	未着防具速度加值
1	+0	+2	+2	+2	额外专长、疾风连击、徒手击打	-2/-2	1d6	+0	+0 尺
2	+1	+3	+3	+3	额外专长、反射闪避	-1/-1	1d6	+0	+0 尺
3	+2	+3	+3	+3	心如止水	+0/+0	1d6	+0	+10 尺
4	+3	+4	+4	+4	斗气击（魔法）、轻身坠（20 尺）	+1/+1	1d8	+0	+10 尺
5	+3	+4	+4	+4	百病不侵	+2/+2	1d8	+1	+10 尺
6	+4	+5	+5	+5	额外专长、轻身坠（30 尺）	+3/+3	1d8	+1	+20 尺
7	+5	+5	+5	+5	混元体	+4/+4	1d8	+1	+20 尺
8	+6/+1	+6	+6	+6	轻身坠（40 尺）	+5/+5/+0	1d10	+1	+20 尺
9	+6/+1	+6	+6	+6	精通反射闪避	+6/+6/+1	1d10	+1	+30 尺
10	+7/+2	+7	+7	+7	斗气击（守序）、轻身坠（50 尺）	+7/+7/+2	1d10	+2	+30 尺
11	+8/+3	+7	+7	+7	金刚体、高等疾风连击	+8/+8/+8/+3	1d10	+2	+30 尺
12	+9/+4	+8	+8	+8	遁术、轻身坠（60 尺）	+9/+9/+9/+4	2d6	+2	+40 尺
13	+9/+4	+8	+8	+8	金刚魂	+9/+9/+9/+4	2d6	+2	+40 尺
14	+10/+5	+9	+9	+9	轻身坠（70 尺）	+10/+10/+10/+5	2d6	+2	+40 尺
15	+11/+6/+1	+9	+9	+9	渗透劲	+11/+11/+11/+6/+1	2d6	+3	+50 尺
16	+12/+7/+2	+10	+10	+10	斗气击（精金）、轻身坠（80 尺）	+12/+12/+12/+7/+2	2d8	+3	+50 尺
17	+12/+7/+2	+10	+10	+10	不老身躯、天语通	+12/+12/+12/+7/+2	2d8	+3	+50 尺
18	+13/+8/+3	+11	+11	+11	轻身坠（90 尺）	+13/+13/+13/+8/+3	2d8	+3	+60 尺
19	+14/+9/+4	+11	+11	+11	空灵体	+14/+14/+14/+9/+4	2d8	+3	+60 尺
20	+15/+10/+5	+12	+12	+12	超凡入圣、轻身坠（任何距离）	+15/+15/+15/+10/+5	2d10	+4	+60 尺

（1）此为中体型武僧之伤害值。小体型及大体型武僧见表 3-11：小体型或大体型武僧之徒手伤害值。

如果使用的武器是木棍，在进行疾风连击时木棍的两头当作是不同的武器。即使木棍需要双手持用，只要疾风连击的攻击次数允许，武僧仍然能使用徒手攻击。例如 8 级武僧进行疾风连击时可攻击三次，他可以使用木棍攻击两次（分别用木棍两端），攻击加值为+5，第三次使用徒手攻击，攻击加值为+0。他也可以使用木棍攻击一次，徒手攻击一次，两次的攻击加值皆为+5，再用木棍攻击第三次，攻击加值为+0。不过在持用木棍时不能再持用其他武器。

疾风连击在第 11 级时提升为高等疾风连击，武僧在该轮再多出一次额外攻击，该次攻击加值也等于其最高基本攻击加值。

徒手击打：武僧受过严格的徒手战斗训练，所以在徒手作战时也有很强的威力。从第 1 级开始武僧就获得额外专长「精通徒手击打」。武僧徒手作战时是将拳打、肘击、膝顶、脚踢互相组合的招式，所以即使双手都持用武器也可以使用徒手攻击。在使用徒手攻击时也没有主副手之分，所以使用徒手攻击时可以将力量加值完整加到伤害掷骰的结果上。

通常武僧的徒手攻击会造成致死伤害，但是他也可以选择造成非致死伤害，且攻击掷骰不受减值。在擒抱（156 页）时也可以选择造成致死伤害或非致死伤害。

当使用法术效果（例如「魔牙术」或「魔化武器」）来提升或强化人造武器或天生武器时，武僧的徒手攻击可被同时视为人造及天生武器。

武僧的徒手攻击威力比一般人强，伤害值列于表 3-10。表中所列为中体型武僧之徒手伤害值。小体型武僧的徒手伤害值较少，而大体型武僧的徒手伤害值则较多。见表 3-11：小体型或大体型武僧之徒手伤害值。

额外专长：武僧在第 1 级可以选择「精通擒抱」或「震慑拳」两者之一作为额外专长

。在第 2 级可以选择「战斗反射」或「拨挡飞箭」两者之一作为额外专长。在第 6 级可以选择「精通卸除武器」或「精通摔绊」两



表 3-11：小体型或大体型武僧徒手伤害值

等级	伤害值（小体型武僧）	伤害值（大体型武僧）
1-3	1d4	1d8
4-7	1d6	2d6
8-11	1d8	2d8
12-15	1d10	3d6
16-19	2d6	3d8
20	2d8	4d8

者之一作为额外专长。（说明请见第 5 章：专长）。武僧不需要满足专长的先决条件就可以选择这些专长。

反射闪避（特异）（Evasion）：从第 2 级开始武僧可快速闪避魔法和特殊攻击。有些攻击效果若通过反射检定仍会造成一半伤害（如：龙息或「火球术」），此时武僧若通过反射检定则完全不会受伤。武僧只有在穿着轻型盔甲或未着盔甲时，才能做反射闪避。陷入无助状态（例如昏迷或麻痹）的武僧无法做反射闪避。

快速移动（特异）（Fast Movement）：3 级开始，武僧拥有更快速的移动能力（见表 3-10）。穿着盾牌或盔甲（即使是轻型盔甲）以及中度负荷或重度负荷的武僧，无法使用此能力。

心如止水（Still Mind）：3 级开始，武僧对惑控系法术的豁免检定有+2 加值。这是因为武僧的冥思修行使其更能抵抗影响心灵的攻击。

斗气击（超自然）（Ki Strike）：4 级开始，武僧徒手攻击将充满真气，因此在攻击有伤害减免能力（见《地下城主指南》291 页：伤害减免）的怪物时，其徒手攻击视为魔法武器。斗气击的效果可随等级提升，10 级开始，当攻击具有伤害减免能力的怪物时，徒手攻击还被视为守序武器。16 级开始，当攻击具有伤害减免或无视硬度（见 165 页破坏物品）能力的怪物时，徒手攻击还被视为精金武器。

轻身坠（特异）（Slow Fall）：4 级开始，武僧可以利用身旁的墙壁减缓落下的速度。计算武僧从高处落下的伤害时，高度-20 尺。轻身坠的效果可随职业等级而提升（每升一级就可以再减少计算伤害的高度），直到 20 级时，只要旁边有墙，武僧可在任何高度使用轻身坠而完全不受伤害，细节见表 3-10 特殊能力栏。

百病不侵（特异）（Purity of Body）：5 级开始，武僧能够控制身体的免疫系统。除了超自然或魔法造成的疾病外（如：腐尸症、兽化），武僧对所有疾病免疫。

混元体（超自然）（Wholeness of Body）：7 级开始，武僧获得自我疗伤的能力，每天可以医疗的生命点数=2x 武僧等级，也可把点数分配数次使用。

精通反射闪避（特异）（Improved Evasion）：9 级开始，武僧的反射闪避能力更加提升。有些攻击效果若通过反射检定仍会造成一半伤害（如：龙息或「火球术」），此时武僧若通过反射检定则完全不会受伤，而若未通过反射检定，也只会受到一半伤害。陷入无助状态（例如昏迷或麻痹）的武僧无法做反射闪避。

金刚体（超自然）（Diamond Body）：11 级开始，武僧可以控制体内的新陈代谢系统，对所有毒素免疫。

遁术（超自然）（Abundant Step）：12 级开始，武僧可以在两点之间瞬间移动，每日一次。效果如同「次元门」法术。武僧的有效施法者等级为其武僧等级的一半（无条件舍去）。

金刚魂（特异）（Diamond Soul）：13 级开始，武僧获得法术抗力，其法术抗力=武僧等级+10。要成功对武僧施法，法师必须掷 1d 20+法师等级，结果若未达到武僧法术抗力，则法术失效（有关法术抗力的说明见 177 页）。

渗透劲（超自然）（Quivering Palm）：15 级开始，武僧可以使用恐怖的渗透劲，使敌人体内产生足以致命的震动。武僧每周只能使用一次渗透劲，必须于攻击检定前宣告。渗透劲无法作用于构装生物、泥形生物、植物、不死生物、虚体生物和无法遭受重击的生物。如果武僧击中目标，并使其受伤，则渗透劲攻击成功。此后武僧可在一定天数内决定要不要使目标死亡，此天数等于武僧等级。武僧只须心中想着要使目标死亡（即时动作），目标便须进行强韧检定（DC=10+武僧等级的一半+武僧感知调整值），若失败则死亡。如果目标通过强韧检定，则不会再受此次渗透劲所威胁（但或许下次又中了渗透劲）。

不老身躯（特异）（Timeless Body）：17 级开始，武僧不会因为年老而造成属性减值，并且不会因魔法效果而老化。但之前的属性减值仍然存在。加值仍可累计，武僧也仍会老死。

天语通（特异）（Tongue of Sun and Moon）：17 级开始，武僧可以与任何生物对话。

空灵体（超自然）（Empty Body）：19 级开始，武僧每日可以成为灵体状态，效果等同于「同游灵界」法术，维持轮数等于武僧等级。武僧可在一天之内多次化成灵体，只要总轮数不超过武僧等级即可。

超凡入圣（Perfect Self）：20 级时，武僧的修练臻于完美，因此成为魔法生物。在决定法术或魔法效果时，他被视为异界生物（或外界生物），而不是凡俗种族。例如说「魅惑人类」便对其无效。此外，武僧将获得伤害减免 10 / 魔法，当被非魔法武器或不具有类似的伤害减免能力（见伤害减免，《地下城主指南》291 页）的生物以天生武器攻击时，武僧可忽视攻击的前 10 点伤害（可以立即再生）。然而武僧仍然可以复活，这与其他异界生物不同。

前职业

离开守序阵营的武僧无法再提升武僧职业等级，但仍保有所有相关能力。

就像其他职业一样，武僧也可以兼职，但有特别限制：武僧只要获得新职业，或在其他兼职职业上提升等级，便不能再提升武僧职业等级，但仍保有所有相关能力。

人类武僧起始套组

防具：无（速度 30 尺）

武器：木棍（1d6 / 1d6，重击 x2，4 磅，双手持用，钝击）。投石索（1d4，重击 x2，射程增量 50 尺，0 磅，钝击）。

技能选择：选择总数为 5+智力调整值的技能数。

技能	级数	关键属性	防具检定减值
聆听	4	感知	—
攀爬	4	力量	0
潜行	4	敏捷	0
翻滚	4	敏捷	0
跳跃	4	力量	0
脱逃术	4	敏捷	0
躲藏	4	敏捷	0
游泳	4	力量	0
平衡	4	敏捷	0

专长：如果敏捷达 13，选择「闪避」；如果未达 13，则选择「精通先攻」。

额外专长：如果敏捷达 13，选择「灵活移动」。如果未达 13，则选择「盲战」。

装备：背包装有水袋、口粮一天份、睡袋、麻袋、燧石与铁片。火把 3 支。腰包装有投石索弹丸 10 个。

金钱：2d4 金币。

圣武士（Paladin）

圣武士有三样武器：追求至善的热情、维护法律的意志以及击退邪恶的力量。圣武士的终极价值是纯洁与奉献，只有极少数人能成为圣武士，他们拥有保护、医疗和打击邪恶的力量。在充满诡诈法师、邪恶祭司、嗜血魔龙和可憎恶魔的地方，圣武士是永不熄灭的最后希望。

冒险：圣武士认真看待冒险之旅，并喜欢称之为「任务」。在圣武士心中，即使平凡无奇的任务，仍然是个人的试炼，也就是能展现英勇、锻炼武艺、学习战略，以及行善助人的机会。然而，与其在废墟中寻宝，圣武士更希望能领导一场圣战，对抗邪恶，以实现自我。

特质：圣武士受神圣力量保护，因此不受疾病侵扰，还能自我医疗，面对危险也能勇敢无惧。圣武士利用神圣力量医疗他人或治疗疾病，而且圣武士还能够使用神圣力量摧毁邪恶。即使新手圣武士也能侦测邪恶，老练圣武士则可使出破邪斩，驱散不死生物。此外，神圣力量会给予圣武士一匹具有力量、智力和魔法保护的座骑。

阵营：圣武士必须为守序善良阵营。如果脱离此阵营，便会失去神圣力量。此外，圣武士须誓言遵守符合律法和美德的行为守则。**宗教**：圣武士不必然献身于特定神祇，可以只为公义奉献。具有宗教信仰的圣武士大多信奉勇者之神海若尼斯，但部份圣武士信仰太阳神培罗。具有信仰的圣武士对于宗教仪式相当严肃认真，他们常受到相关神殿的欢迎。

背景：圣武士都不是自己「选择」成为圣武士，而是受到感召，并接受自身的命运。没有人能靠学习而成为圣武士，能否成为圣武士完全凭天性，天性只有「有」和「没有」两种分别，无法透过意志或行为获得。但有些受到感召的人否认受到呼唤，拒绝成为圣武士，转而追求其他人生目标。

大部分圣武士会接受感召，并从青年时期开始受训。通常他们会先担任随从或助手，为较有经验的圣武士服务，多年之后才会踏上独立维护法律与美德的道路。也有些圣武士是在年纪较大时，才得到感召。不论背景为何，所有圣武士都彼此认同，这种联系感凌驾种族、文化甚至宗教之上。两个圣武士即使来自相距遥远的世界角落，仍会认为对方是同伴。

种族：人类因为有强烈的企图心，所以能成为优秀的圣武士。半精灵的野心如同人类，也可能接受感召。矮人也可能成为圣武士，但却相当困难，因为这代表他必须把圣武士的责任

放在家庭、氏族和国王之上。精灵圣武士并不多，少数成为圣武士的精灵通常会踏上离乡背井的遥远旅程，因为他们的守序阵营会与其他精灵格格不入。其他常见种族则很少受到感召成为圣武士。

在野蛮的类人种族中，从来没听说过有圣武士的存在。

与其他职业的关系：虽然圣武士与众不同，但他们仍希望与他人组队合作。他们能与善良或守序阵营的牧师合作良好，也喜爱与勇敢、诚实或道德高尚的人为伴。他们无法忍受伙伴做出邪恶之举，但愿意与各式各样的人打交道。圣武士富有魅力、可信赖且倍受尊敬，很适合担任团队领袖。

角色：圣武士在队伍中主要的角色是在第一线肉搏，但是也能扮演支援角色。他是很好的后备医者，高魅力也让他有很多展现领导力的机会。



游戏规则资讯

属性：魅力可增加圣武士的医疗、自我保护和驱散不死生物的能力。力量在战斗中扮演重要角色，对圣武士也很重要。圣武士若想施展最强力的圣武士法术，感知值要达到 14；若感知值不到 11，便不能施展圣武士法术。

阵营：守序善良。

生命骰数：d10。

表 3-12：圣武士

						每日法术数量			
等级	基本攻击加值	强韧检定	反射检定	意志检定	特殊能力	一级	二级	三级	四级
1	+1	+2	+0	+0	善良灵光、侦测邪恶、破邪斩（每天 1 次）	—	—	—	—
2	+2	+3	+0	+0	神恩、圣疗	—	—	—	—
3	+3	+3	+1	+1	勇气灵光、神佑	—	—	—	—
4	+4	+4	+1	+1	驱散不死生物	0	—	—	—
5	+5	+4	+1	+1	破邪斩（每天 2 次）、特殊座骑	0	—	—	—
6	+6/+1	+5	+2	+2	移除疾病（一周 1 次）	1	—	—	—
7	+7/+2	+5	+2	+2		1	—	—	—
8	+8/+3	+6	+2	+2		1	0	—	—
9	+9/+4	+6	+3	+3	移除疾病（一周 2 次）	1	0	—	—
10	+10+5	+7	+3	+3	破邪斩（每天 3 次）	1	1	—	—
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3		1	1	0	—
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4	移除疾病（一周 3 次）	1	1	1	—
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4		1	1	1	—
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4		2	1	1	0
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5	移除疾病（一周 4 次）、破邪斩（每天 4 次）	2	1	1	1
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5		2	2	1	1
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5		2	2	2	1
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	移除疾病（一周 5 次）	3	2	2	1
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6		3	3	3	2
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	破邪斩（每天 5 次）	3	3	3	3

本职技能
圣武士的本职技能如下（括号中为该技能的关键属性）:「专注」(体质)、「手艺」(智力)、「交涉」(魅力)、「驯养动物」(魅力)、「医疗」(感知)、「贵族与皇室知识」(智力)、「宗教知识」(智力)、「专业」(感知)、「骑术」(敏捷）和「察言观色」(感知)。各技能说明请见第四章。
1 级人物起始技能点数：（2+智力调整值）x4。
升级可得到的技能点数：2+智力调整值。

职业特性
以下为圣武士的职业特性。

擅长武器与防具：圣武士擅长所有简易武器与军用武器、所有盔甲（重型、中型和轻型）和盾牌（塔盾除外）。

善良灵光（特异）（Aura of Good）：如同信奉善良神祇牧师的灵光，其效果由圣武士等级决定（见「侦测善良」法术说明）。
*侦测邪恶（类法术）（Detect Evil）：*圣武士可以随时侦测邪恶，此能力效果如同「侦测邪恶」法术。

破邪斩（超自然）（Smite Evil）：圣武士可用普通近战攻击进行破邪斩，每日一次。此时，攻击检定须加上魅力调整值（若为正值），而且额外造成等于圣武士等级的伤害值。举例而言，手持长剑的 13 级圣武士，使用破邪斩可以造成 1d8+13 点伤害，再加上力量加值、魔法效果等额外加值。如果圣武士对非邪恶生物使用了破邪斩，则没有特殊效用，而且仍计入当日使用次数。
从第 5 级开始，每 5 级破邪斩的每日可使用次数加一，到第 20 级增加为五次（见表 3-12）。

神恩（超自然）（Divine Grace）：2 级开始，圣武士所有豁免检定都加上魅力调整值（若为正值）作为加值。

圣疗（超自然）（Lay on Hands）：2 级开始，魅力达 12 的圣武士可以用触摸进行医疗（医疗自己或他人皆可），每日可医疗的生命值=魅力调整值 x 圣武士等级。举例而言，魅力 16（+3 加值）的 7 级圣武士，每日可以医疗 21（3x7）点生命值。圣武士可以把医疗点数分配到多个目标，而且不必一次用完。圣疗属于标准动作。
圣武士也可将圣疗点数替换成伤害不死生物的点数。要造成这种伤害，必须要成功进行近战接触攻击。使用此能力不会引发借机攻击。圣武士可于成功接触到不死生物后，才决定要用多少点数。

勇气灵光（超自然）（Aura of Courage）：3 级开始，圣武士不会感到恐惧（无论源自魔法或其他因素）。圣武士身旁 10 尺内的伙伴，对恐惧的豁免检定都具有+4 士气加值。此效果只有在圣武士清醒的时后才有，昏迷或死亡时效果消失。

神佑（特异）（Divine Heath）：3 级开始，圣武士对所有疾病免疫，包括超自然或魔法疾病（如：腐尸症和兽化）。

驱散不死生物（超自然）（Turn Undead）：4 级开始，圣武士能够驱散不死生物。圣武士每日可驱散不死生物的次数=3+魅力调整值。圣武士驱散不死生物的效果等同于低三个等级的牧师（见 159 页驱散和斥喝不死生物说明）。

法术：4 级开始，圣武士可以施展少量神术（和牧师、德鲁依及巡林客的神术同类），可选择的法术列于圣武士法术列表（191 页）。圣武士必须事先选择和准备法术。
欲施展某等级的法术，圣武士的感知值必须达到 10+该法术等级。（感知值 11 可以施展一级法术，感知值 12 可以施展二级法术，以此类推）。受术者若要对抗圣武士的法术，其豁免检定的难度等级=10+该法术等级+圣武士的感知调整值。
如同其他的施法者，圣武士每天在各法术等级上能施展的法术数量是有限制的，其基本的每天法术数量请见表 3-12。圣武士可否获得额外法术，视其感知值而定（见 8 页表 1-1: 属性调整值和额外法术）。若圣武士在某个法术等级上得到 0 个法术（如：4 级圣武士得到 0 个一级法术），则他只能施展该法术等级的额外法术，没有额外法术的圣武士便无法施展该法术等级的法术。圣武士没有领域法术与神授力量。
圣武士的法术准备和施展方式与牧师相同，但不能将已准备的法术转换为治疗型法术。只要等级允许，圣武士可以准备并施展任何列于圣武士法术列表（191 页）上的法术，但是必须在每日冥想时间内决定。
圣武士一直到 3 级，都还没有施法者等级。4 级开始，圣武士的施法者等级等于其圣武士等级的一半。
*特殊座骑（类法术）（Special Mount）：*5 级开始，圣武士可以召来一匹聪明强壮的忠心座骑（见边栏说明）。此座骑通常是重型战马（给中体型圣武士）或矮种战马（给小体型圣武士）。
把座骑从天界呼唤过来是整轮动作，每天可以进行一次。此类法术能力的法术等级，相当于其圣武士等级的 1/3。座骑会立刻出现在圣武士身边供其驱遣，持续时间为圣武士等级 x2 小时，也可以随时用即时动作让座骑返回天界。每次召唤而来的都是同一匹座骑，圣武士也可以解除该座骑应召的义务（举例而言，因为座骑年纪太大，无法继续参与冒险）。无论座骑先前是否受伤，每次召唤前来，它出现的时候都是完好无损。出现的同时也会穿戴上次返回前所穿戴的装备（包括座骑用盔甲、鞍座、鞍囊等）。呼唤座骑是咒法系（呼唤）效果。
如果圣武士的座骑死亡，它会立刻消失，留下全副装备。圣武士在三十天之内，除非圣武士等级升上一级，否则无法召来另一匹座骑，即使能让座骑复活也一样。在这三十天内，圣武士在攻击检定和武器伤害掷骰上有-1 减值。
*移除疾病（类法术）（Remove Disease）：*6 级开始，圣武士具有移除疾病的能力，每周一次，效果如同「移除疾病」法术。移除疾病次数每 3 级加一（9 级开始一周两次，12 级开始一周三次，依此类推）。

行为守则：圣武士必须是守序善良阵营，若他蓄意犯恶，便失去所有圣武士特殊能力。圣武士必须尊重法定权威，行为必须符合荣誉（包括：不能说谎、不能作弊、不用毒等），协助任何需要帮助的人（如果受帮助的人不是藉此为恶），并惩罚伤害无辜的恶徒。

伙伴关系：虽然圣武士可能与善良或中立阵营的伙伴同行，但他绝不会与邪恶人物成为伙伴。如果有同伴不断冒犯道德律令，圣武士不会继续与其合作。圣武士只能雇用守序善良的部下，也只能接受守序善良的追随者。

前职业
脱离守序善良阵营、蓄意犯恶或违背行为守则的圣武士，会失去所有特殊能力与法术（包括座骑，但不包括擅长武器、防具和盾牌专长）。他无法再提升圣武士职业等级，直到赎罪为止（见 201 页「赎罪术」）。

就像其他职业一样，圣武士也可以兼职，但有特别限制：圣武士只要在其他兼职职业上提升等级，便不能再提升圣武士职业等级，但仍保有所有相关能力。圣武士的试炼之途不能间断，一旦踏上此路，便须专心排除干扰。一旦离开试炼，便无法返回。

人类圣武士起始套组

防具：鳞甲（AC+4，防具检定减值-4，速度 20 尺，30 磅。）重型木盾（AC+2。防具检定减值-2，10 磅。）

武器：长剑（1d8，重击 19-20／x2，4 磅，单手持用，挥砍）。短弓（1d6，重击 x3，射程增量 60 尺，2 磅，穿刺）。

技能选择：选择总数为 3+智力调整值的技能数。

圣武士座骑

圣武士的座骑优于一般的同类动物，具有特殊能力，见下述。中体型圣武士的标准座骑是重型战马，而小体型圣武士的标准座骑则为矮种战马（特性见下表）。你可以和 DM 一起决定其他种类的座骑，如：骑乘用犬（半身人圣武士座骑）或大型鲨（若战役设定为水生环境）。在决定和类别有关的效果时，圣武士的座骑视为魔法兽，而非动物（虽然它的 HD、基本攻击加值、豁免检定、技能点数和专长仍相同）。

圣武士等级	额外生命骰数	天生防御修正值	力量修正值	智力	特殊能力
5-7	+2	+4	+1	6	情感连结、精通反射闪避、法术共享、豁免检定共享
8-10	+4	+6	+2	7	提高速度
11-14	+6	+8	+3	8	命令同类生物
15-20	+8	+10	+4	9	法术抗力

圣武士座骑基本能力：座骑基本能力和其同类生物相同（见《怪物图鉴》），但作如上表的修正，细节如下述。

*额外生命骰数：*这是额外的 d8 生命骰数，如同一般情形，每个生命骰数都可加上体质调整值。额外生命骰数会增进座骑的基本攻击加值和基本豁免加值。座骑的基本攻击加值为：等级与其 HD 相同之牧师的基本攻击加值。座骑有很好的强韧检定和反射检定（视同等级等于其 HD 的人物）。额外生命骰数也会让动物伙伴获得额外的技能点数和专长（见《怪物图鉴》）。
*天生防御修正值：*除座骑原有的天生防御加值，再加上此修正值。
*力量修正值：*在座骑的力量属性值上加上此修正值。
*智力：*座骑的智力值。
*情感连结（超自然）（Empathic Link）：*圣武士与座骑在 1 里内有着情感连结。圣骑士无法透过座骑的眼睛来看东西，但双方却有心电感应。但即使是再聪明的座骑，看待世界的方式也与人类不同，因此也有误解的可能。
因为彼此有情感连结，圣武士对座骑经验过的事物或地点也会建立相同的关联，如同魔宠与主人（见 52 页魔宠的说明）。
*精通反射闪避（特异）（Improved Evasion）：*有些攻击效果若通过反射检定仍会造成一半伤害，此时座骑若通过反射检定，则完全不会受伤，而若未通过反射检定，也只会受到一半伤害。
*法术共享：*圣武士可以选择让作用在自己身上的法术效果（但非类法术能力）也作用在座骑身上。在施法时座骑必须距离圣武士 5 尺以内，以分享法术效果。如果法术效果会维持一段时间，一旦座骑离开圣武士超过 5 尺，法术效果就消失，即使在法术持续时间内回到 5 尺范围内也不会重新生效。法术的目标如果限定为施法者自己，圣武士也可以将其施展在座骑身上（如同接触型法术）。正常来讲不能作用在该类生物（魔法兽）上的法术，法术共享不受此限制。
*豁免检定共享（Share Saving Throws）：*圣武士座骑可以使用自身或圣武士的基本豁免检定加值，端视哪个比较高。但豁免检定调整值是使用座骑自己的，而不是主人的（例如来自魔法物品或专长的调整值）。
*提高速度（特异）(Improved Speed)：*座骑的移动速度增加 10 尺。
*命令（类法术）（Command）：*圣武士座骑可以命令生命骰数比它低的相近种类生物（对战马与矮种战马而言，包括驴、骡与矮种马）。座骑每日可以施展此能力的次数，等于圣武士等级的一半。此能力的效果如同「命令术」。如果施展时正被骑乘或是在战斗中，座骑必须做「专注」检定（DC=21）。如果检定失败，此能力施展失败，但仍然计入每日可施展的次数。目标可以作意志检定（DC=10+圣武士等级的一半+圣武士魅力调整值）来抵销此效果。
*法术抗力（特异）（Spell Resistence）：*圣武士座骑的法术抗力=圣武士等级+5。若要对圣武士座骑施法，施法者必须进行施法者等级检定（1d20+施法者等级，见 177 页法术抗力说明），结果需达到座骑的法术抗力，法术才可能成功。

圣武士座骑范例

下列为该种类生物的标准属性，不包括上表的调整值

重型战马：挑战级数 2；大型动物；HD 4D8+12；生命值 30；先攻权+1；速度 50 尺；AC 14，接触 10，措手不及 13；基本攻击加值+3；擒抱加值+11；近战攻击+6（1d6+4，足蹄）；近战全力攻击+6/+6（1d6+4，2 足蹄），以及近战+1（1d4+2，啮咬）；面宽／可触距离 10 尺/5 尺；特殊本领：昏暗视觉，灵敏嗅觉；豁免检定：强韧+7，反射+5，意志+2；力量 18，敏捷 13，体质 17，智力 2，感知 13，魅力 6
*技能及专长：*跳跃+12，聆听+5，侦察+4；「耐久」，「飞跑」

矮种战马：挑战级数 1/3；中型动物；HD 2D8+4；生命值 13；先攻权+1；速度 40 尺；AC 13，接触 11，措手不及 12；基本攻击加值+1；擒抱加值+3；近战攻击+3（1d3+2，足蹄）；近战全力攻击+3/+3（1d3+2，2 足蹄）；面宽／可触距离 5 尺/5 尺；特殊本领：昏暗视觉，灵敏嗅觉；豁免检定：强韧+5，反射+4，意志+0；力量 15，敏捷 13，体质 14，智力 2，感知 11，魅力 4
*技能及专长：*跳跃+6，聆听+5，侦察+5；「耐久」

生物属性说明见《地下城主指南》85 页

技能	级数	关键属性	防具检定减值
医疗	4	感知	—
骑术	4	敏捷	—
交涉	4	魅力	—
侦察（跨职）	2	感知	—
聆听（跨职）	2	感知	—
攀爬（跨职）	2	力量	-6
搜索（跨职）	2	智力	—

专长：「专攻武器：长剑」。
额外专长：「精通先攻」。
装备：背包装有水袋、口粮一天份、睡袋、麻袋、燧石与铁片。另带有附盖提灯、油 3 品脱、箭袋有 20 枝箭。木制圣徽（勇者之神——海若尼斯之拳）。
金钱：6d4 金币。



巡林客（Ranger）

森林里有很多凶狠奸险的生物，像是嗜血的枭头熊或凶恶的移位兽。但巡林客比这些生物更精明有力，他是技巧熟练的猎人与潜行者。森林就是巡林客的家，他对猎物了若指掌。

冒险：巡林客通常会帮助经过森林的旅人。此外，他们对特定生物类型特别厌恶，凡见到就要予以消灭。巡林客也常常为了和战士相同的理由而出外冒险。

特质：巡林客擅长各式各样的武器，并且精于战斗。他可以凭着技能在荒野中生存，找到追踪目标并且不被发现。他对特定类别的生物了若指掌，可以轻易取胜。有经验的巡林客与大自然十分亲近，因此可利用大自然的力量施展神术，如同德鲁伊一样。

阵营：巡林客可以是任何阵营，但大多数巡林客属于善良阵营，担任荒野护卫的角色。善良巡林客会找出威胁野地的邪恶生物，将其摧毁或驱逐。他们也会保护穿越原野的旅人，有时会出面担任向导，有时则在暗中加以保护。巡林客通常也倾向混乱阵营，他们喜欢依从内心行事，而非根据严格的律法。邪恶巡林客虽然很少见，但却非常可怕。他们像大自然般冷酷无情，仿佛令人畏惧的掠食动物。邪恶巡林客和善良巡林客都可施展神术，因为大自然没有善恶之别。

宗教：虽然巡林客的神术来自大自然的力量，但他们也可以信奉神祇。森林女神艾罗娜和自然之神欧拜・亥，是最多巡林客信奉的神祇，有些巡林客则信奉更强悍的神祇。

表 3-13：巡林客

						每日法术数量			
等级	基本攻击加值	强韧检定	反射检定	意志检定	特殊能力	一级	二级	三级	四级
1	+1	+2	+2	+0	第一宿敌、追踪、	—	—	—	—
2	+2	+3	+3	+0	战斗流派	—	—	—	—
3	+3	+3	+3	+1	耐久	—	—	—	—
4	+4	+4	+4	+1	动物伙伴	0	—	—	—
5	+5	+4	+4	+1	第二宿敌	0	—	—	—
6	+6/+1	+5	+5	+2	增强战斗流派	1	—	—	—
7	+7/+2	+5	+5	+2	穿林	1	—	—	—
8	+8/+3	+6	+6	+2	快速追踪	1	0	—	—
9	+9/+4	+6	+6	+3	反射闪避	1	0	—	—
10	+10+5	+7	+7	+3	第三宿敌	1	1	—	—
11	+11/+6/+1	+7	+7	+3	精通战斗流派	1	1	0	—
12	+12/+7/+2	+8	+8	+4		1	1	1	—
13	+13/+8/+3	+8	+8	+4	伪装	1	1	1	—
14	+14/+9/+4	+9	+9	+4		2	1	1	0
15	+15/+10/+5	+9	+9	+5	第四宿敌	2	1	1	1
16	+16/+11/+6/+1	+10	+10	+5		2	2	1	1
17	+17/+12/+7/+2	+10	+10	+5	视线躲藏	2	2	2	1
18	+18/+13/+8/+3	+11	+11	+6		3	2	2	1
19	+19/+14/+9/+4	+11	+11	+6		3	3	3	2
20	+20/+15/+10/+5	+12	+12	+6	第五宿敌	3	3	3	3

背景：有些巡林客于特殊部队接受训练，大部分巡林客则是在隐居的导师身旁担任徒弟或助手，以学习相关技能。由导

师教导的年轻巡林客彼此可能成为亲密战友，也可能互相竞争，希望成为导师的唯一继承弟子。

种族：精灵常成为巡林客，因为森林就是他们的家，并且他们可以优雅地潜行。半精灵拥有精灵血统，也常成为巡林客。人类中偶尔出现巡林客，虽然人类不像精灵那样亲近森林，但却最有可塑性。半兽人会觉得，与其生活在冷血刻薄的人类（或兽人）社会，还不如成为巡林客。侏儒巡林客比侏儒战士还多，但他们倾向固守家园，不喜欢与高大的种族一起冒险。矮人巡林客很少见，但是他们很出色。与其他种族的巡林客不同，矮人巡林客习惯待在地底坑道，为矮人族御敌。矮人巡林客通常也被称为「穴行者」。半身人巡林客广受尊敬，一边流浪一边协助半身人社会生存发展。

野蛮的类人种族中，只有豺狼人较常成为巡林客，他们利用技巧秘密追踪猎物。

与其他职业的关系：巡林客与德鲁伊相处良好，也与野蛮人保有一定程度的情谊。巡林客常与圣武士斗嘴，因为他们目标虽同，但达成目标的方式、策略、步骤、理念和美学都不同。由于巡林客不太需要别人帮助，所以他们也能容忍与自己不同的人，如：书呆子法师和爱说教的牧师等。他们不会对他人的古怪而感到不悦，因为他们不在意。

角色：巡林客最恰当的角色是斥候和二线战士。没有战士的厚重盔甲，也没有野蛮人耐打，巡林客应该着重在远程和趁势攻击。大多数的巡林客会用动物伙伴放哨、搜索或协助肉搏战斗。

游戏规则资讯

属性：敏捷是巡林客最重要的属性，因为他们通常穿着轻型盔甲，并且有些本职技能与敏捷有关。力量对巡林客也很重要，因为巡林客常进行战斗。某些巡林客本职技能与感知有关，而且巡林客若想要施展最强力的巡林客法术，感知值要达到 14；若感知值不到 11，便不能施展巡林客法术。

阵营：无限制。

生命骰数：d8。

本职技能

巡林客的本职技能如下（括号中为该技能的关键属性）：「攀爬」（力量）、「专注」（体质）、「手艺」（智力）、「驯养动物」（魅力）、「医疗」（感知）、「躲藏」（敏捷）、「跳跃」（力量）、「地下城知识」（智力）、「地理知识」（智力）、「自然知识」（智力）、「聆听」（感知）、「潜行」（敏捷）、「专业」（感知）、「骑术」（敏捷）、「搜索」（智力）、「侦察」（感知）、「生存」（感知）、「游泳」（力量）、「绳技」（敏捷）。各技能说明请见第四章。

1 级人物起始技能点数：（6+智力调整值）x4。

升级可得到的技能点数：6+智力调整值。

职业特性

以下为巡林客的职业特性。

擅长武器与防具：巡林客擅长所有简易武器和军用武器、轻型和中型盔甲，以及盾牌（塔盾除外）。

宿敌：1 级时，巡林客可以从表 3-14：巡林客宿敌中选定一种生物类型作为其宿敌。巡林客会深入研究如何对付宿敌，所以对宿敌使用下列技能时，技能检定具有+2 加值：「唬骗」、「聆听」、「察言观色」、「侦察」和「生存」。此外，巡林客对宿敌的武器伤害掷骰亦有+2 伤害加值。

巡林客等级每升五级（5 级、10 级、15 级、20 级），可以从表中多选一种新的宿敌，并且对所选宿敌其中之一（包括刚选择的宿敌）的加值再+2。举例而言，5 级巡林客可以有两种宿敌，对其中之一的加值为+4，对另一个宿敌的加值为+2；10 级巡林客可以有三种宿敌，并可将 10 级所获得的+2 加值分配给三种宿敌之一。也就是说加值可以为+4，+4，+2 或+6，+2，+2。

如果选择人形生物或异界生物为宿敌，还必须选择亚种，如表中所示。如果面对的生物符合一种以上的宿敌类型（例如恶魔同时是邪恶异界生物，也是守序异界生物），加值并不会迭加，而是适用较高的一个加值。生物类型请见《怪物图鉴》。

表 3-14：巡林客宿敌	
种类	**范例**
异怪	眼魔
动物	熊
构装生物	魔像
龙	黑龙
元素	隐形潜伏怪
精类生物	树精
巨人	食人魔
人形生物（水生）	人鱼
人形生物（矮人）	矮人
人形生物（精灵）	精灵
人形生物（类地精生物）	大地精
人形生物（豺狼人）	豺狼人
人形生物（侏儒）	侏儒
人形生物（半身人）	半身人
人形生物（人类）	人类
人形生物（兽人）	兽人
人形生物（爬行生物）	狗头人
魔法兽	移位兽
人形怪物	牛头人
泥形怪物	凝胶怪
异界生物（风）	箭鹰
异界生物（混乱）	妖魔
异界生物（土）	索尔石怪
异界生物（邪恶）	恶魔
异界生物（火）	火蜥蜴
异界生物（善良）	天使
异界生物（守序）	弗米蚁族
异界生物（原生）	魔人
异界生物（水）	突蟹龟
植物	蔓生怪
不死生物	僵尸
虫类生物	变种蜘蛛

追踪：巡林客可获得额外专长「追踪」（见 101 页）。

野性认同（特异）（Wild Empathy）：巡林客可以运用身体语言、声调和表情来影响动物的态度（例如熊或者巨蜥）。此能力功能如同使用「交涉」检定影响人类的态度（见 72 页）。巡林客掷 1d20 加上巡林客等级和魅力调整值即为野性认同的检定结果。一般家畜的起始态度是冷淡，但野生动物通常是不友善。使用此能力时，巡林客和动物必须能够彼此端详，也就是在正常状况下，双方距离不超过 30 尺。一般而言，影响动物需要一分钟，但实际需要时间视情况而定。

巡林客也可对智力值 1 或 2 的魔法兽（例如石化蜥蜴或四臂猩）使用此能力，但检定时受-4 减值。

战斗流派（特异）（Combat Style）：2 级开始，巡林客必须选择两种战斗风格之一：箭术战斗风格或双武器战斗风格。此选择会影响人物的职业特性，但不会限制专长的选择或特殊能力。

选择箭术战斗风格的巡林客，不需要满足专长的先决条件，就视同拥有「速射」专长。

选择双武器战斗风格的巡林客，不需要满足专长的先决条件，就视同拥有「双武器战斗」专长。

巡林客只有在未着盔甲或着轻型盔甲时才拥有以上优势，着中型或重型盔甲时会失去以上优势。

耐久（Endurance）：3 级开始，巡林客获得额外专长「耐久」（见 93 页）。

动物伙伴（特异）（Animal Companion）：4 级开始，巡林客可以带一个动物伙伴，选择包括：獾、骆驼、凶暴鼠、犬、骑乘用犬、鹰、猎鹰、马（轻型或重型）、猫头鹰、矮种马、蛇（小型或中型毒蛇）或狼。如果在 DM 的世界有水生环境，DM 可以添增以下选择：鳄鱼、海豚、中型鲨和乌贼。此动物是巡林客冒险时的忠贞伙伴。(水生生物不能和巡林客在陆地上进行冒险，除非有合理的原因，也不应该被非水生人物选为动物伙伴)。在大部份的情形下，动物伙伴的功能是座骑、放哨、搜索、狩猎动物，而非保护主人。

除了巡林客的有效等级为德鲁伊的一半，此能力和德鲁伊的同名能力（见 35 页）相同。例如 4 级巡林客的动物伙伴等同于 2 级德鲁伊的动物伙伴。巡林客也可以从德鲁依的进阶动物伙伴列表中选择动物伙伴，在此巡林客的有效等级同样为德鲁伊的一半。例如 8 级巡林客，在选用进阶动物伙伴时等同 4 级德鲁伊，如果选择 4 级德鲁伊的进阶动物伙伴，有效等级还要减三，在此例等于 1 级德鲁伊。如果调整之后，其等同德鲁伊等级为 0 或更低，他便不能选择该动物做为伙伴。

法术：4 级开始，巡林客可以施展少量神术（和牧师、德鲁伊及圣武士的神术同类），可选择的法术列于巡林客法术列表（191 页）。巡林客必须事先选择和准备法术（见下述）。

欲准备或施展某等级的法术，巡林客的感知值必须达到 10+该法术等级（感知值 11 可以施展一级法术，感知值 12 可以施展二级法术，以此类推）。受术者若要对抗巡林客的法术，其豁免检定的难度等级=10+该法术等级+巡林客的感知调整值。

如同其他的施法者，巡林客每天在各法术等级上能施展的法术数量是有限制的，其基本的每天法术数量请见表 3-13。巡林客可否获得额外法术，视其感知值而定（见 8 页表 1-1:属性调整值和额外法术）。在表 3-13 中若巡林客在某个法术等级上得到 0 个法术（如：4 级巡林客得到 0 个一级法术），则他只能施展该法术等级的额外法术，没有额外法术的巡林客无法施展该法术等级的法术。和牧师不同的是，巡林客没有领域法术或神授力量。

巡林客准备和施展法术的方法和牧师相同，但他不能将已准备的法术转换为治疗型法术。在可使用的法术等级范围内，巡林客可以从巡林客法术列表中选择法术来准备，但是必须在每日冥想时间内决定。

一直到 3 级，巡林客都还没有施法者等级。4 级开始，施法者等级等于其巡林客等级的一半。

增强战斗流派（特异）（Improved Combat Style）：6 级开始，巡林客的战斗风格（箭术或双武器）更加精进。如果在 2 级选择的是箭术战斗风格，不需要满足专长的先决条件，就视同拥有「多重射击」专长（见 97 页）。

如果在 2 级选择的是双武器战斗风格，不需要满足专长的先决条件，就视同拥有「精通双武器战斗」专长（见 96 页）。

巡林客只有在未着盔甲或着轻型盔甲时才拥有以上优势，着中型或重型盔甲时会失去以上优势。

穿林（特异）（Woodland Stride）：7 级开始，巡林客能以正常速度任何种类的灌木丛中行走，而不会受到任何伤害。然而如果是由魔法造成的带刺植物、荆棘、或茂密丛林，仍会阻碍巡林客的移动。

快速追踪（特异）(Swift Tracker)：8 级开始，巡林客在追踪时可以用正常速度移动，不受-5 减值。在用两倍正常速度移动并进行追踪时，减值为-10（而非-20）。

反射闪避（特异）（Evasion）：第 9 级开始，巡林客可快速闪避魔法和特殊攻击。有些攻击效果若通过反射检定仍会造成一半伤害（如：龙息或「火球术」)，此时巡林客若通过反射检定则完全不会受伤。巡林客只有在穿着轻型盔甲或未着盔甲时，才能做反射闪避。陷入无助状态（例如昏迷或麻痹）的巡林客无法做反射闪避。

精通战斗流派（特异）（Combat Style Mastery）：11 级开始，巡林客的战斗风格（箭术或双武器）再度精进。如果在 2 级选择的是箭术战斗风格，不需要满足专长的先决条件，就视同拥有「精通精准射击」专长（见 96 页）。

如果在 2 级选择的是双武器战斗风格，不需要满足专长的先决条件，就视同拥有「高等双武器战斗」专长（见 95 页）。

巡林客只有在未着盔甲或着轻型盔甲时才拥有以上优势，着中型或重型盔甲时会失去以上优势。

伪装（特异）（Camouflage）：13 级开始，巡林客可以在任何自然地形使用「躲藏」技能，无论该地形是否有提供掩蔽或隐蔽。

视线躲藏（特异）（Hide in Plain Sight）：17 级开始，即使已经被看见，巡林客还是可以在任何自然地形使用「躲藏」技能。

精灵巡林客起始套组

防具：镶嵌皮甲（AC+3。防具检定减值-1。速度 30 尺，20 磅）

武器：长剑（1d8，重击 19-20 / x2，4 磅，单手持用，挥砍)。短剑，副手（1d6，重击 19-20 / x2，2 磅，轻型，穿刺）。

注意：双手都进行攻击时，使用长剑攻击须受-4 减值，使用短剑攻击须受-8 减值。如果巡林客有力量加值，使用副手（也就是短剑）攻击时在伤害掷骰上的加值只有原来的一半，但使用长剑攻击则不受影响。

长弓（1d8，重击 x3，射程增量 100 尺，3 磅，穿刺)。

技能选择：选择总数为 6+智力调整值的技能数。

技能	级数	关键属性	防具检定减值
生存	4	感知	—
躲藏	4	敏捷	-1
潜行	4	敏捷	-1
聆听	4	感知	—
侦察	4	感知	—
自然知识	4	智力	—
攀爬	4	力量	-1
医疗	4	感知	—
游泳	4	力量	-2
搜索	4	智力	—

专长：「近程射击」。

宿敌：魔法兽。

装备：背包装有水袋、口粮一天份、睡袋、麻袋、燧石与铁片。火把 3 支。箭袋有 20 枝箭。

金钱：2d4 金币。

游荡者（Rogue）

游荡者们彼此间的差异很大，有些习于潜行，有些则是拥有三寸不烂之舌的骗子，有些是斥候、渗透者、间谍、外交人士或恶棍。他们的共通点为多才多艺且适应力强。一般而言，游荡者善于机巧诡计，例如：潜入宝窖、通过致命陷阱、取得军事机密、骗取守卫信任，或拿到某个倒楣鬼的钱包。

冒险：游荡者参与冒险的原因很简单：得到他们想要的东西。有些游荡者追求宝物，有些追求经验，有些享有盛名，有些恶名昭彰。也有不少游荡者认为冒险充满乐趣和挑战。破解陷阱与躲避警报等，对很多游荡者而言非常有趣。

特质：游荡者拥有高超的技巧，也可以专心致力于发展各类技能。虽然游荡者较不善战斗，但他却知道如何痛击敌人的弱点。游荡者的偷袭可以造成很大的伤害。

游荡者拥有避开危险的第六感。经验老道的游荡者具有非凡的技能，他们精通潜行、反射闪避，以及偷袭等技巧。此外，虽然游荡者无法施法，但他们仍能利用卷轴、法杖或其他魔法物品，制造魔法效果。

阵营：游荡者倾向投机，而非理想。他们比较倾向混乱，而非守序阵营。然而游荡者的个体\差异很大，可以属于任何阵营。

宗教：虽然游荡者们不以虔诚著称，但大多数都信仰游荡者之神渥利达马拉。邪恶游荡者可能会秘密崇拜死亡之神奈落，或杀戮之神厄瑞斯努。由于游荡者变化多端，所以他们也可能信仰其他神祇，甚至完全不信神。

背景：有些游荡者会加入有组织的游荡者团体或所谓「游荡者公会」。但大部分游荡者是自学出身，或由个别老师所教导出来。通常经验老道的游荡者需要助手协助诈骗、潜入民宅或把风，因此会招募一个年轻游荡者，教导他工作需要的技能。年轻学徒迟早会自己独立冒险，这可能是因为他的老师触犯了法律，或是学徒出卖了老师。

除非是同公会或同门弟子，游荡者们彼此之间没有情谊。事实上，游荡者宁可相信其他职业人士，也不相信别的游荡者，毕竟他们不是傻子。

种族：人类适应力强且没有特殊纪律，所以很容易成为游荡者。半身人、精灵和半精灵也很适合成为游荡者。矮人和侏儒游荡者比较少见，但却以破解陷阱和开锁而闻名。半兽人游荡者则长于谋财害命。

野蛮的类人种族中常可见到游荡者，特别是地精与熊地精。然而蛮荒中成长的游荡者，通常不善于开锁或破解陷阱等复杂工作。

与其他职业的关系：游荡者与其他职业合作起来常若即若离。当身边有战士保护和法师支援时，游荡者可以大展身手。但很多时候，他们会希望其他人和他一样保持安静、机警和耐心。游荡者特别在意圣武士，若不是想在他面前证明自己，就是尽力避免与其同行。

角色：游荡者在队伍中的角色会依技能选择而异，凭借高魅力的唬骗专家，狡猾的夜贼，或灵巧的战斗者。不过大部份的游荡者还是有相同之处。游荡者在短兵相接时会落居下风，所以专注于趁势攻击、偷袭或远程攻击。游荡者的隐匿和寻找陷阱能力让他成为最好的斥候。

表 3-15：游荡者

等级	基本攻击加值	强韧检定	反射检定	意志检定	特殊能力
1	+0	+0	+2	+0	偷袭 +1d6、寻找陷阱
2	+1	+0	+3	+0	反射闪避
3	+2	+1	+3	+1	偷袭 +2d6、陷阱感知+1
4	+3	+1	+4	+1	直觉闪避
5	+3	+1	+4	+1	偷袭 +3d6
6	+4	+2	+5	+2	陷阱感知+2
7	+5	+2	+5	+2	偷袭 +4d6
8	+6/+1	+2	+6	+2	精通直觉闪避
9	+6/+1	+3	+6	+3	偷袭 +5d6、陷阱感知+3
10	+7/+2	+3	+7	+3	特殊能力
11	+8/+3	+3	+7	+3	偷袭 +6d6
12	+9/+4	+4	+8	+4	陷阱感知+4
13	+9/+4	+4	+8	+4	偷袭 +7d6、特殊能力
14	+10/+5	+4	+9	+4	—
15	+11/+6/+1	+5	+9	+5	偷袭 +8d6、陷阱感知+5
16	+12/+7/+2	+5	+10	+5	特殊能力
17	+12/+7/+2	+5	+10	+5	偷袭 +9d6
18	+13/+8/+3	+6	+11	+6	陷阱感知+6
19	+14/+9/+4	+6	+11	+6	偷袭 +10d6、特殊能力
20	+15/+10/+5	+6	+12	+6	—

游戏规则资讯

属性：敏捷可提高轻装游荡者的防御力。敏捷、智力和感知对许多游荡者技能都很重要。游荡者智力愈高，技能点数就愈多，也愈能强化其技能。

阵营：无限制。

生命骰数：d6。

本职技能

游荡者的本职技能如下（括号中为该技能的关键属性）：「估价」（智力）、「平衡」（敏捷）、「唬骗」（魅力）、「攀爬」（力量）、「手艺」（智力）、「文件解读」（智力）、「交涉」（魅力）、「解除装置」（智力）、「易容」（魅力）、「脱逃术」（敏捷）、「伪造文书」（智力）、「搜集信息」（魅力）、「躲藏」（敏捷）、「威吓」（魅力）、「跳跃」（力量）、「地方知识」（智力）、「聆听」（感知）、「潜行」（敏捷）、「开锁」（敏捷）、「表演」（魅力）、「专业」（感知）、「搜索」（智力）、「察言观色」（感知）、「手上功夫」（敏捷）、「侦察」（感知、「游泳」（力量）、「翻滚」（敏捷）、「使用魔法装置」（魅力）和「绳技」（敏捷）。各技能说明请见第四章。

1 级人物起始技能点数：（8+智力调整值）x4。

升级可得到的技能点数：8+智力调整值。

职业特性

以下为游荡者的职业特性。

擅长武器与防具：游荡者擅长所有的简易武器，以及手弩、细剑、闷棍、短弓和短剑。游荡者擅长使用轻型盔甲，但不擅长盾牌。

偷袭（Sneak Attack）：若游荡者能抓住机会，趁目标无法有效防卫时攻击其弱点，便能造成额外伤害。基本上，只要是目标无法获得AC敏捷加值的状况（无论到底有没有敏捷加值），或是游荡者得到夹击目标的机会，其攻击便可造成额外伤害值。1 级游荡者的额外伤害值是 1d6，之后游荡者等级每升两级再加 1d6。偷袭造成的额外伤害不计入重击的倍数（有关失去 AC 敏捷加值的状况和夹击的说明，见 151 页表 8-5：攻击掷骰调整值和表 8-6：防御等级调整值）。

远程攻击的目标必须位于 30 尺内，才可视为偷袭。因为超过此距离，便很难精确地瞄准。

游荡者使用闷棍（覆皮的短棍）或徒手击打进行偷袭时，可选择造成非致死伤害而不是致死伤害。但使用一般会造成致死伤害的武器偷袭时，不能选择造成非致死伤害，即使采用-4 减值的方式都不行，因为游荡者必须发挥武器的最大效用才能造成偷袭（非致死伤害的说明见 146 页）。



游荡者只能偷袭具有要害的活物，不死生物、构装生物、泥形怪物、植物和虚体生物身上并没有要害可以偷袭。无法遭重击的生物也不会被游荡者偷袭。游荡者必须能清楚看见目标，并且可以击中要害，所以他无法偷袭隐蔽的生物（见 152 页），也无法偷袭碰不到要害的目标。

寻找陷阱（Trapfinding）：当使用「搜索」技能寻找陷阱的 DC 高达 20 以上，只有游荡者能从事此任务。找出非魔法陷阱的 DC 至少 20，隐藏的陷阱 DC 更高。找出魔法陷阱的 DC=25+造出该陷阱的法术等级。

只有游荡者能使用「解除装置」技能解除魔法陷阱。魔法陷阱的 DC=25+造出该陷阱的法术等级。

游荡者进行「解除装置」技能检定时，若结果高过 DC10 点以上，便可以研究该陷阱，找出其运作方式，并带领队伍负躲开该陷阱，而不需将其解除。

反射闪避（特异）（Evasion）：2 级开始，游荡者可快速闪避魔法和特殊攻击。有些攻击效果若通过反射检定仍会造成一半伤害（如：龙息或「火球术」），此时游荡者若通过反射检定则完全不会受伤。游荡者只有在穿着轻型盔甲或未着盔甲时，才能做反射闪避。陷入无助状态（例如昏迷或麻痹）的游荡者无法做反射闪避。

陷阱感知（特异）（Trap Sense）：3 级开始，游荡者具有避开陷阱的直觉，对陷阱的反射检定有+1 加值，对来自陷阱的攻击其 AC 有+1 闪避加值。6 级开始加值为+2，9 级为+3，12 级为+4，15 级为+5，180 级为+6。兼职的各职业所获得的加值会迭加。

直觉闪避（特异）（Uncanny Dodge）：4 级开始，游荡者获得此特异能力，可以在尚未意识到危险前做出相关反应。此后，游荡者即使陷入措手不及或遭隐形敌人攻击，也不会丧失 AC 的敏捷加值，但如果他无法动弹，仍会丧失此 AC 的敏捷加值。

如果游荡者在兼职的职业上已经获得直觉闪避（例如兼职野蛮人 2 级以上），则以精通直觉闪避（如下述）取代。

精通直觉闪避（特异）（Improved Uncanny Dodge）：8 开始，游荡者不会被夹击，他可以轻易对付相反方向的敌人，如同面对单一的攻击者。所以其他的游荡者无法以夹击进行偷袭，除非攻击者的游荡者等级比目标高过 4 级以上，才能进行夹击偷袭。如果人物已经从兼职获得直觉闪避能力（如上述），则以精通直觉闪避取代，在计算游荡者夹击所需等级时，两职业的等级合并计算。

特殊能力：10 级、13 级、16 级和 19 级时，游荡者可以从以下选择一种特殊能力：

*削弱攻击（特异）（Crippling Strike）：*具有此特异能力的游荡者，可以精准地偷袭并削弱敌人。当游荡者偷袭成功时，目标对象的力量值会暂时-2，该对象以一日 1 点的速度恢复属性值。

*防御翻滚（Defensive Roll）：*游荡者可以对危险攻击采用翻滚，以减少所受伤害。此能力一天只能使用一次，若游荡者遭攻击伤害致使生命值将等于或小于 0 点时（只能是来自一般武器攻击，不包括法术与特殊能力），可以尝试对此伤害进行翻滚。游荡者须进行反射检定（DC=该次攻击造成的伤害），若检定通过，则只受到该攻击原本造成伤害的一半。若检定失败则受到全部伤害。游荡者必须能察觉到该攻击且能够反应，才能进行防御翻滚（如果游荡者失去 AC 的敏捷加值，便无法翻躲）。游荡者的「反射闪避」能力不能应用到防御翻滚上。

*精通反射闪避（特异）（Improved Evasion）：*有些攻击效果若通过反射检定仍会造成一半伤害（如：龙息或「火球术」），此时游荡者若通过反射检定则完全不会受伤，而若未通过反射检定，也只会受到一半伤害。陷入无助状态（例如昏迷或麻痹）的游荡者无法做反射闪避。

*趁势攻击（特异）（Opportunist）：*每轮一次，游荡者可以对该轮中与他人近身战斗受伤的人物，进行借机攻击。此攻击即算是游荡者在该轮的借机攻击。即使游荡者有「战斗反射」专长，也无法在一轮内进行两次趁势攻击。

*技能熟稔（Skill Mastery）：*因为游荡者对某些技能十分熟稔，即使环境不利，他也能做得很好。游荡者选择「智力调整值+3」个技能，当这些技能进行检定时，游荡者可以取 10，无论当时状况是否有压力或有所分心。游荡者可以多次选择此能力，每次可以多选同样数量的技能。

*心智灵活（特异）（Slippery Mind）：*此特异能力使游荡者可以挣脱企图操控他的魔法效果。心智灵活的游荡者如果遭惑控系法术影响，而豁免检定失败，他在一轮后可以尝试再进行一次豁免检定（DC 相同）。他只有这一次额外检定机会。

*专长：*在原本可以取得特殊能力的等级，取得额外专长而非特殊能力。

半身人游荡者起始套组

防具：皮甲（AC+2。速度 20 尺，7.5 磅。）

武器：短剑（1d4，重击 19-20 / x2，1 磅，轻型，穿刺）。

轻弩（1d6，重击 19-20 / x2，射程增量 80 尺，2 磅，穿刺）。

匕首（1d3，重击 19-20 / x2，射程增量 10 尺，1/2 磅，轻型，穿刺）。

技能选择：选择总数为 8+智力调整值的技能数。

技能	级数	关键属性	防具检定减值
潜行	4	敏捷	0
躲藏	4	敏捷	0
侦察	4	感知	—
聆听	4	感知	—
搜索	4	智力	—
解除装置	4	智力	—
开锁	4	敏捷	—
攀爬	4	力量	0
使用魔法装置	4	魅力	—
手上功夫	4	敏捷	0
文件解读	4	智力	—
唬骗	4	魅力	—
威吓	4	魅力	—

专长：「精通先攻」。

装备：背包装有水袋、口粮一天份、睡袋、麻袋、燧石与铁片。另带有游荡者工具、附盖提灯、油 3 品脱。矢匣有 10 枝矢。

金钱：4d4 金币。

术士（Sorcerer）

术士施法就如同诗人写诗一样，是天份加上磨练的结果。术士不靠法术书，也没有导师，没有理论，他们只依靠纯净的意志力。



有些术士宣称自己拥有龙族血统，这可能是真的。众所周知，法力强大的龙族可能变成人形，甚至与人类相爱，你也很难去求证某位术士是否真的是龙族后代。术士通常外貌出众，带点异族情调。然而在他人眼中这种宣称多被认为是某些术士的弥天大谎，或是源自嫉妒者的恶毒谣言。

冒险：术士参与冒险最主要的原因是为了提升能力。术士希望测试自己的能力，并且加以扩展。术士的力量源自内在天性，无论想把力量用在哪方面，他都要开发出自己的潜能。有些善良术士很想证明自己的长才，得到社会的认可，证明自己的价值。邪恶术士也认为自己与众不同，觉得自己能力超乎众人，所以他们想从冒险中获得睥睨物表的力量。

表 **3-16**：术士

						每日法术数量									
等级	基本攻	强韧	反射	意志	特殊	零级	一级	二级	三级	四级	五级	六级	七级	八级	九级
1	+0	+0	+0	+2	召唤	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+0	+3		6	4	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+1	+1	+1	+3		6	5	—	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	+1	+1	+4		6	6	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+2	+1	+1	+4		6	6	4	—	—	—	—	—	—	—
6	+3	+2	+2	+5		6	6	5	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	+2	+2	+5		6	6	6	4	—	—	—	—	—	—
8	+4	+2	+2	+6		6	6	6	5	3	—	—	—	—	—
9	+4	+3	+3	+6		6	6	6	6	4	—	—	—	—	—
10	+5	+3	+3	+7		6	6	6	6	5	3	—	—	—	—
11	+5	+3	+3	+7		6	6	6	6	6	4	—	—	—	—
12	+6/+1	+4	+4	+8		6	6	6	6	6	5	3	—	—	—
13	+6/+1	+4	+4	+8		6	6	6	6	6	6	4	—	—	—
14	+7/+2	+4	+4	+9		6	6	6	6	6	6	5	3	—	—
15	+7/+2	+5	+5	+9		6	6	6	6	6	6	6	4	—	—
16	+8/+3	+5	+5	+10		6	6	6	6	6	6	6	5	3	—
17	+8/+3	+5	+5	+10		6	6	6	6	6	6	6	6	4	—
18	+9/+4	+6	+6	+11		6	6	6	6	6	6	6	6	5	3
19	+9/+4	+6	+6	+11		6	6	6	6	6	6	6	6	6	4
20	+10/+5	+6	+6	+12		6	6	6	6	6	6	6	6	6	6

特质：术士透过天赋力量施展法术，而非经由训练与研究。他们的魔法与其说倚靠逻辑，还不如说是靠直觉。他们会的法术比法师少，获得强力法术的速度也比法师慢，但他们能比法师更常施展法术，而且不须在施法前选择或准备法术。术士也不会专精于某个法术学派。

魔宠

魔宠通常与主人以魔力连结。某种程度上，魔宠与主人是一体的。这是为何魔宠主人通常可以把本来只能对自己施展的法术，施展在身旁魔宠上的原因。魔宠原本是一般的动物，但在被术士或法师召唤成为魔宠后获得新的能力，并成为魔法兽。它的外观、HD、基本攻击加值、基本豁免加值、技能点数和专长和同类动物相同，但在决定和类别有关的效果时，动物伙伴视为魔法兽，而非动物。只有正常、未经改变的动物才能成为魔宠，所以兼职德鲁伊的术士不能拿德鲁伊的动物伙伴作为魔宠。

魔宠可以给予主人（法师或术士）特殊能力，如下表。魔宠与主人必须距离 1 哩之内，这些特殊能力才有效。

如果术士的兼职也有魔宠能力（例如法师），则两者的职业等级相加以决定魔宠的能力。

魔宠	特殊能力
蝙蝠	主人「聆听」检定有+3 加值
猫	主人「潜行」检定有+3 加值
猎鹰	主人在明亮照明下「侦察」检定有+3 加值
蜥蜴	主人「攀爬」检定有+3 加值
猫头鹰	主人在昏暗照明下「侦察」检定有+3 加值
鼠	主人强韧检定有+2 加值
乌鸦（1）	主人「估价」检定有+3 加值
蛇（2）	主人「唬骗」检定有+3 加值
蟾蜍	主人生命值+3
鼬	主人反射检定有+2 加值

（1）乌鸦具有超自然能力，可以说一种由主人任选的语言。

（2）超小毒蛇

魔宠基本属性：参阅《怪物图鉴》有关该生物类型的基本属性，但有以下改变：

生命骰数：遇到与生命骰数相关的效果时，魔宠的生命骰数以主人的人物等级，或魔宠的正常生命骰数两者中取高者计。

生命值：魔宠的生命值和生命骰数无关，而是主人生命值的一半（不含暂时生命值），小数无条件舍去。例如，2 级术士海涅特的生命值为 9 点，所以他的魔宠生命值为 4 点。

攻击：采用主人所有职业所计算出的基本攻击加值。魔宠使用天生武器攻击的近战攻击加值，等于其力量调整值或敏捷调整值（取较高者）。伤害力则等于同种类的普通生物。

豁免检定：如果以主人所有职业所计算出的豁免检定加值高于魔宠（强韧+2、反射+2、意志+0），则采用之。魔宠的豁免检定只受自身的属性调整值影响，主人在豁免检定上的加值（例如来自魔法物品或专长）对魔宠无效。

*技能：*在技能级数上可采用同种类生物的一般技能级数，或主人的技能级数，端视何者较高。不论如何，检定时魔宠只受自身的属性调整值影响。无论有多少技能调整值，有些技能（例如手艺）魔宠就是无法使用。

魔宠能力描述：所有魔宠都有特殊能力（或给予主人特殊能力），依主人的等级而定（兼职具有魔宠能力则等级合并计算），见下表，其中的能力可累计。

*天生防御修正值：*除魔宠原有的天生防御加值，再加上此修正值。这代表了身为施法者魔宠的超自然防御力。

*智力：*这是魔宠的智力值。魔宠和人一样聪明，虽然还比不上聪明的人。

*警觉（特异）（Alterness）：*魔宠可以让主人的感觉更敏锐。当魔宠在主人身旁时，主人得到「警觉」专长（见 89 页）。

*精通反射闪避（特异）（Improved Evasion）：*有些攻击效果若通过反射检定仍会造成一半伤害，此时魔宠若通过反射检定，则完全不会受伤，若未通过反射检定，也只会受到一半伤害。

*法术共享（特异）（Share Spells）:*主人可以选择让作用在自己身上的法术效果（但非类法术能力）也作用在魔宠身上。在施法时魔宠必须距离主人 5 尺以内，以分享法术效果。如果法术效果会维持一段时间，一旦魔宠离开主人超过 5 尺，法术效果就消失，即使在法术持续时间内回到 5 尺范围内也不会重新生效。法术的目标如果限定为施法者自己，主人也可以将其施展在魔宠身上（如同接触型法术）。正常来讲不能作用在该类生物（魔法兽）上的法术，法术共享不受此限制。

*情感连结（超自然）（Empathic Link）：*主人与魔宠在 1 里内有着情感连结。主人无法透过魔宠的眼睛来看东西，但双方却有着心电感应。连结只能沟通基本的情绪（例如恐惧、饥饿、快乐、好奇等）。请注意，等级较低的主人其魔宠智力不高，会限制彼此了解的程度。但即使是再聪明的魔宠，看待世界的方式也与人类不同，因此也有误解的可能。

因为彼此有情感连结，主人对魔宠经验过的事物或地点也会建立相同的关联，举例来说，如果魔宠看过某个房间，则主人就可以如同自己曾经去过该房间一样，以传送法术传到该房间。

*传递接触法术（超自然）（Deliver Touch Spells）：*如果魔宠主人的等级达 3 级，则施展接触类法术时，魔宠可以替主人进行接触。当主人施展接触类法术时，指定魔宠作为「接触者」（主人与魔宠于施法时必须在一起），即可让魔宠传递该接触类法术。若主人在该法术传递之前施展另一个法术，则该接触类法术消失。

*与主人交谈（特异）（Speak with Master）：*如果魔宠主人的等级达 5 级，魔宠与主人能够以言语沟通，如同具有共通语言一样。除非使用魔法，否则其他生物无法了解其谈话内容。

*与同类生物交谈（特异）（Speak with Animals of Its Kind）：*如果魔宠主人的等级达 7 级，魔宠*可以与近似种类的生物交谈（包含该类凶暴生物）：*蝙蝠可与蝙蝠、鼠可与啮齿类动物、猫可与猫科动物、鹰与猫头鹰以及乌鸦可与鸟类、蜥蜴和蛇可与爬虫类、蟾蜍可与两栖类、鼬可与类似生物（鼬、水貂、斑纹臭鼬、白鼬、臭鼬、狼獾、獾）。此沟通受限于对方的智力。

法术抗力（特异）：如果魔宠主人的等级达 11 级，魔宠的法术抗力=主人等级+5。外人要对魔宠施法，必须进行施法者等级检定（1d20+施法者等级，见 177 页法术抗力），结果须达到魔宠的法术抗力，法术才可能成功。

*探知魔宠（类法术）（Scry on Familiar）：*如果魔宠主人的等级达 13 级，便可以探知其魔宠（效果如同施展法术「探知」），一天一次。

主人职业等级	天生 防御修正值	智力	特殊能力
1-2	+1	6	警觉、精通反射闪避、法术共享、情感连结
3-4	+2	7	传递接触法术
5-6	+3	8	与主人交谈
7-8	+4	9	与同类生物交谈
9-10	+5	10	—
11-12	+6	11	法术抗力
13-14	+7	12	探知魔宠
15-16	+8	13	—
17-18	+9	14	—
19-20	+10	15	—

由于术士没有经过长年学习，所以不像法师熟悉奥术知识，但有较多时间学习战斗技巧。他们擅长所有简易武器。

阵营：对术士而言，魔法是种艺术，而不是科学。术士喜爱自由、混乱、富创造力的灵魂，而非循规蹈矩，所以术士稍倾向混乱阵营而非守序阵营。

宗教：有些术士崇拜魔法之神博卡布，有些则信仰死亡与魔法女神维婕丝。不过仍有许多术士信奉其他神祇，或什么都不信（法师通常跟随导师信奉博卡布或维婕丝，但大多数术士是自学，没有导师引导他们进入某个宗教）。

背景：术士在青春期便开始展现原始的法力，最初的法术可能是在不经意下施出，当时术士可能还无法控制，有时甚至导致危险。年轻术士的房子内常充满奇怪的声光，看起来像是闹鬼的地方。但总有一天，术士会了解自己特有的力量，开始练习改进施法技巧。

少数幸运的年轻术士可得到年长术士的教导，让他了解如何使用天生力量。然而较常见的情形是，因为朋友畏惧与家人误解，使得年轻术士生活孤僻。

术士不了解什么叫团队合作，这与法师不同，他们很难与他人分享知识，也没什么诱因促使他们与其他人合作。

种族：大多数术士是人类或半精灵。然而内在魔法力量实在无法预测，所以任何常见种族都可能出现术士。

野蛮的类人种族里，术士比法师常见，尤其在狗头人中更常见到术士，并且他们也是「龙族血统理论」的强力支持者。

与其他职业的关系：术士与其他自学出身的职业，例如德鲁伊和游荡者最能发现共通点。他们有时觉得与严守纪律的职业格格不入，例如圣武士和武僧。由于他们施展的法术与法师相同，但方式不同，所以两方有时为竞争关系。

角色：术士在队伍中的角色由他选择的法术而定。着重在伤害类法术的术士是队伍攻击的主力。着重在魅惑和幻术的则扮演支援性角色。队伍中即使有术士，也应该考虑招募第二个施法者，例如吟游诗人、牧师、德鲁伊、甚至法师，以补强术士法术种类的不足。由于术士的外貌通常能给人强烈印象，所以可以成为队伍的代表对外沟通或交涉。许多术士法术能操纵他人以获取情报，所以术士常成为冒险队伍的间谍或外交人员。

游戏规则资讯

属性：魅力决定术士法术的强度、每日施法数量，以及对方抵抗其法术的难易度。如同法师一样，高体质和高敏捷对术士也很有利。

阵营：无限制。

生命骰数：d4。

本职技能

术士的本职技能如下（括号中为该技能的关键属性）：「唬骗」（魅力）、「专注」（体质）、「手艺」（智力）、「神秘知识」（智力）、「专业」（感知）、「辨识法术」（智力）。各技能说明请见第四章。

1 级人物起始技能点数：（2+智力调整值）x4。

升级可得到的技能点数：2+智力调整值。

表 3-17：术士可知法术数量

	法术等级									
术士等级	零级	一级	二级	三级	四级	五级	六级	七级	八级	九级
1	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	5	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
4	6	3	1	—	—	—	—	—	—	—
5	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
6	7	4	2	1	—	—	—	—	—	—
7	7	5	3	2	—	—	—	—	—	—
8	8	5	3	2	1	—	—	—	—	—
9	8	5	4	3	2	—	—	—	—	—
10	9	5	4	3	2	1	—	—	—	—
11	9	5	5	4	3	2	—	—	—	—
12	9	5	5	4	3	2	1	—	—	—
13	9	5	5	4	4	3	2	—	—	—
14	9	5	5	4	4	3	2	1	—	—
15	9	5	5	4	4	4	3	2	—	—
16	9	5	5	4	4	4	3	2	1	—
17	9	5	5	4	4	4	3	3	2	—
18	9	5	5	4	4	4	3	3	2	1
19	9	5	5	4	4	4	3	3	3	2
20	9	5	5	4	4	4	3	3	3	3

职业特性

以下为术士的职业特性。

擅长武器与防具：术士擅长所有简易武器，他们不擅长任何盔甲与盾牌。任何盾牌和盔甲都会影响术士施展奥术的姿势成分，可能导致具有姿势成分的法术失效。

法术：术士可施展奥术（和吟游诗人或法师同类），但有术士专属的法术列表（列于 192 页）。和法师或牧师不同的是，他不需要事先准备，就可以施展这些法术（详见下述）。

要施展某等级的法术，术士的魅力值必须达到 10+该法术等级（魅力 10 能施展零级法术，魅力 11 时才能施展一级法术，依此类推）。受术者若要对抗术士的法术，其豁免检定的难度等级=10+该法术等级+术士的魅力调整值。

和其他的施法者一样，术士每天能够施展的各等级法术数目是有限制的，见表 3-16。若术士的魅力够高，可以获得额外法术（见 8 页表 1-1：属性调整值和额外法术）。

术士能选择的法术很有限。一开始可以选择 4 个零级法术（或称戏法）和 2 个一级法术。接下来在每次升级的时候，可以学习新的法术，见表 3-17：术士可知法术数量。（和每日法术数量不同的是，可知法术数量是固定的，和魅力值无关）。这些新法术可以来自共通的术士／法师法术列表（192 页），或是术士藉由研究得知的罕见法术。例如术士若持有详述罕见术士／法师法术（不在本书术士／法师法术列表中）的卷轴或法术书，且符合法术所需等级，可以在升级时选择此法术作为升级时学习的新法术。这种学习方式不会让术士提前学习到该法术，此方法只是让术士可以偶尔学到法术列表外的法术而已。

4 级开始，每偶数等级（6 级、8 级，以此类推），术士可以学习一个新法术以取代原本已习得的法术。实际上就是失去一个旧法术来交换一个新法术。新法术和旧法术的法术等级必须相同，还必须比可以施展的最高等级法术低两级。例如说在升上 4 级时，可以换掉一个零级法术（此时最高法术等级为二级，比它低两级就是零级）。升上 6 级时可以换掉一个零级或一级法术（此时的最高法术等级为三级）。术士在前述等级只能交换一个法术，而且要在升级选择新的可知法术的同时，决定是否要交换法术。

术士不需要像法师或牧师般事先准备法术，只要该法术等级的每日法术数量还没用完，术士随时都可以施展法术。例如 1 级术士海涅特每天可以施展四个一级法术（见表 3-16：术士），再加上高魅力值 15 所获得的一个额外法术（见 8 页表 1-1：属性调整值和额外法术）。可是他的已知一级法术只有两个：「魔法飞弹」和「睡眠术」（见表 3-17：术士可知法术数量）。所以他一天之内可以任意施展这两个法术，总数不能超过四次，他不需要事先指定要施展的法术。

魔宠（Familiar）：术士能够召一个魔宠。召魔宠的过程需要花掉 24 小时，还须价值 100 金币的魔法材料。魔宠看起来是带有魔法、强壮聪明的小动物，但属于魔法兽。魔宠是术士的伙伴与仆人。

术士可以选择他的魔宠种类。当术士升级时，魔宠的能力也随之提升。

当魔宠死亡或术士决定遣返魔宠时，术士必须进行强韧检定（DC=15），若未通过，会损失 200x 术士等级的经验值；若检定通过，则损失 100x 术士等级的经验值，但术士的总经验值不会因此掉到 0 点以下。举例而言，海涅特是拥有 3230 经验值的 3 级术士，他的猫头鹰魔宠被熊地精所杀，海涅特强韧检定成功，所以损失 300 经验值。如此一来，他的经验值将低于 3000，所以掉回 2 级（见《地下城主指南》有关损失等级的说明）。术士必须等到魔宠死亡或遣散的一年又一天后，才能再召新魔宠。死去的魔宠可以复活，如同死亡的人物一样，而且不会损失等级或 1 点体质。

即使兼职人物有数个能拥有魔宠的职业，一次也只能有一只魔宠。

人类术士起始套组

防具：无（速度 30 尺）。

武器：短矛（1d6，重击 x2，射程增量 20 尺，3 磅，单手持用，穿刺）。

轻弩（1d8，重击 19-20／x2，射程增量 80 尺，4 磅，穿刺）。

技能选择：选择总数为 3+智力调整值的技能数。

技能	级数	关键属性	防具检定减值
辨识法术	4	智力	—
专注	4	体质	—
神秘知识	4	智力	—
唬骗	4	魅力	—
搜集信息（跨职）	2	魅力	—
交涉（跨职）	2	魅力	—
躲藏（跨职）	2	敏捷	0
潜行（跨职）	2	敏捷	0

专长：「健壮」。
额外专长：「战斗施法」。
已知法术：零级法术：「侦测魔法」、「幻音术」、「光亮术」和「阅读魔法」。
一级法术：「魔法飞弹」、「睡眠术」。
装备：背包装有水袋、口粮一天份、睡袋、麻袋、燧石与铁片。另带有附盖提灯、油 5 品脱、法术材料包。矢匣装 10 枝矢。
金钱：3d4 金币。

法师（Wizard）

法师可以藉由复杂难懂的语言和快速动作，造出比战斧更强的力量。这些简单的动作使施法看似简单，却是法师长年苦读钻研、费时准备的结果。
法师靠着苦读钻研来学习魔法。他们翻阅发霉的古老卷册，与其他法师辩论魔法理论，并且不断练习施法。对法师来说，魔法不是天份，而是努力习得的技艺。
冒险：法师冒险时通常小心翼翼、深思熟虑。若准备妥当，他们便可发挥强大的力量；但若遭袭击，他们就十分脆弱。法师需要知识、力量和资源来进行研究。他们的冒险动机可能高贵，也可能邪恶，如同其他人一样。
特质：法师的力量就是魔法，其他都是次要的。法师透过实验和经验学习新法术，有时也可能向其他法师学习。除了学习新法术之外，法师也会复习已知法术，使其更加精进。
有些法师喜欢钻研特定学派的法术，这么作能使他在这个领域更为精进，但也会使他无法获得某些方面的法术力量（见 57 页学派专精）。
法师与术士都可以召一个魔宠，也就是小型的魔法生物伙伴。对某些法师来说，魔宠是他们唯一真正的朋友。
阵营：整体而言，法师稍偏向守序而非混乱阵营，因为只有遵守纪律才能深入钻研法术。但幻术师和变化师长于欺骗与变化，所以倾向混乱阵营。
宗教：法师通常崇拜魔法之神博卡布。但部分比较讨厌俗世的法师，特别是死灵师，则信奉死亡与魔法女神维婕丝。邪恶的死灵师多信奉死亡之神奈落。整体而言，法师还是较注重研究，而不是灵性信仰。
背景：法师彼此之间可能合作也可能竞争，出身不同的法师常有很多共通点，因为他们服膺相同的魔法定律。法师常自认与众不同，文明地区的法师在学院、学校或公会里学习法术，彼此以成员资格互相辨认。公会法师有时会蔑视乡下法师，但他却不能否认对方的法师身分。
种族：人类学习法术的原因很多，包括：好奇、野心、权力、或个人嗜好。人类法师通常是实际的改革者，常创造新法术或以创新方式使用旧法术。
精灵对魔法很着迷，并且多因为喜爱魔法才成为法师。精灵法师自认是艺术家，将魔法视为崇高美妙的神秘艺术。这正好与人类法师的实用主义，形成明显的对比。
侏儒长于幻术，有才能者自然就成为幻术师。大多数侏儒法师都专精幻术系，但也有少数例外，侏儒不会歧视后者。

表 3-18：法师

						每日法术数量									
等级	基 本	攻强	韧反	射意	志特殊能力	零级	一级	二级	三级	四级	五级	六级	七级	八级	九级
1	+0	+0	+0	+2	魔宠、抄录卷轴	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+0	+3		4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+1	+1	+1	+3		4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	+1	+1	+4		4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5	+2	+1	+1	+4	额外专长	4	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6	+3	+2	+2	+5		4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7	+3	+2	+2	+5		4	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8	+4	+2	+2	+6		4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	+3	+3	+6		4	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10	+5	+3	+3	+7	额外专长	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11	+5	+3	+3	+7		4	4	4	4	3	2	1	—	—	—
12	+6/+1	+4	+4	+8		4	4	4	4	3	3	2	—	—	—
13	+6/+1	+4	+4	+8		4	4	4	4	4	3	2	1	—	—
14	+7/+2	+4	+4	+9		4	4	4	4	4	3	3	2	—	—
15	+7/+2	+5	+5	+9	额外专长	4	4	4	4	4	4	3	2	1	—
16	+8/+3	+5	+5	+10		4	4	4	4	4	4	3	3	2	—
17	+8/+3	+5	+5	+10		4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18	+9/+4	+6	+6	+11		4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19	+9/+4	+6	+6	+11		4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20	+10/+5	+6	+6	+12	额外专长	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

半精灵法师同时拥有精灵对魔法的喜好，以及人类追求知识的欲望。有些强大的法师就是半精灵。
矮人和半身人法师很少见，因为其社会并不鼓励学习魔法。半兽人法师也很稀有，因为他们很少能聪明到可以学习法术。
野蛮的类人种族里很少见到法师，但黑暗精灵（住在地底的邪恶精灵）例外。
与其他职业的关系：法师很喜欢与其他职业合作，他们喜欢在强壮战士背后施法，也喜欢以魔法强化游荡者，然后派他们出去侦察，法师也依靠牧师进行医疗。法师有时认为术士、游荡者和吟游诗人不够稳重，但他们不会随便评断别人。
角色：法师在队伍中的角色依其法术选择而定，但大部分法师的功能大同小异。他们是最有效率的施法者，多样化的法术选择可以削弱敌人，或是支援队友，有些法师则专注于预言系或其他学派的法术。



游戏规则资讯

属性：智力决定法师法术的强度、每日法术数量，以及对方抵抗其法术的难易度。因为法师通常只着轻装或不穿着盔甲，高敏捷可以提供防御等级加值。法师的生命值很低，高体质可以提供额外的生命值。。
阵营：无限制。
生命骰数：d4。

本职技能
法师的本职技能如下（括号中为该技能的关键属性）：「专注」（体质）、「手艺」（智力）、「文件解读」（智力）、「知识」（包括所有种类的知识，但需分开选择）（智力）、「专业」（感知）和「辨识法术」（智力）。各技能说明请见第四章。
1 级人物起始技能点数：（2+智力调整值）x4。
升级可得到的技能点数：2+智力调整值。

职业特性
以下为法师的职业特性。
擅长武器与防具：法师擅长木棒、匕首、重型和轻弩、木棍。法师不擅长任何盔甲和盾牌。任何盔甲都会影响法师的动作，并可能导致具有姿势成份的法术失效
法术：法师可施展奥术（和吟游诗人或术士同类），但有术士 / 法师专属的法术列表（列于 192 页）。法师必须事先选择和准备法术（见下述）。要准备或施展某等级的法术，法师的智力值必须达到 10+该法术等级（智力值 10 可以施展零级法术，智力值 11 可以施展一级法术，以此类推）。受术者若要对抗法师的法术，其豁免检定的难度等级=10+该法术等级+法师的智力调整值。
如同其他的施法者，法师每天在各等级法术上能施展的法术数量是有限制的，每日基本法术数量请见表 3-18。法师可否获得额外法术，视其智力值而定（见 8 页表 1-1:属性调整值和额外法术）。

奥术与防具

法师和术士不懂得如何有效穿戴防具，但他们还是可以穿着防具（会变得很笨拙），也可以学习如何有效使用各种防具（即选择「擅长盾牌」专长或「擅长盔甲」专长，包括：轻型、中型、重型等）。他们也可兼职新职业，以擅长防具（见本章有关兼职说明）。然而，即使法师、术士穿着擅长的防具，还是可能会妨碍施法。
穿着防具时难以施展奥术（见 122 页奥术失效），因为法术若具有姿势成份（大部分法术皆有）会被防具所阻碍。表 7-6 列有术士和法师穿着各种防具下的奥术失效几率（123 页）。
相反的，吟游诗人不仅懂得如何有效穿着轻型盔甲，也不会因此造成奥术失效。但是他们不擅长更重的盔甲，所以若要有效使用中型或重型盔甲，他们必须学习「擅长盔甲」专长（中型或重型），或兼职为原本就擅长重型盔甲的职业（如战士）。穿着中型以上盔甲或持用盾牌的吟游诗人，即使擅长该防具仍会造成奥术失效。
如果法术不包含姿势成份，则施展时可不受防具影响。即使施法者手被绑住或与人进行擒抱，也可施展此类法术（遭擒抱时须进行「专注」检定）。此外，若具有超魔法专长「法术静发」，且施法者以高一等级的栏位准备法术，则法术不需姿势成份即可施展，这可避免因穿着防具而施法失败。有关此专长的说明请见第五章。

法师可学会的法术数目没有限制，这与吟游诗人或术士不同（见 179 页将法术加入法术书）。法师必须先休息一个晚上，然后花一个小时的时间研读法术书，以准备法术。研读法术书时，法师须选择准备他当日要施展的法术（见 177 页准备法师法术）。

额外语言：法师可以将其任一种族额外语言换成龙语（见第二章：种族）。因为古老的魔法典籍大多以龙语写成，所以法师学徒在学习过程中也会顺便学习。

魔宠：法师可以召魔宠，方式与术士完全一样。请见本章有关术士魔宠的边栏说明。

抄录卷轴：1 级开始，法师具有额外专长「抄录卷轴」。他可利用此专长制造魔法卷轴（见 99 页抄录卷轴，以及《地下城主指南》282 页有关创造魔法物品的说明）。

额外专长：在第 5、10、15、20 级，法师可以得到一个额外专长。此专长必须属于超魔法专长、制造物品专长或「法术熟稔」。法师选择专长时，必须满足所有先决条件，包括施法者等级（见第五章各专长说明）。



这些专长是外加于人物每升三等级时所获得的专长（见 22 页表 3-2：经验值与升级影响）。法师在选择这类专长时，不限制一定要是超魔法专长或制造物品专长。

法术书：法师必须每天研读法术书才能准备法术（见 177 页准备法师法术）。法师不能准备法术书上没有的法术（除了「阅读魔法」，所有法师都可凭记忆准备此法术）。

新手法师的法术书已抄有所有零级法术（禁制学派的法术除外，见 57 页学派专精）与三个一级法术（任选）。法师每多 1 点智力加值，法术书上就可以多抄一个一级法术（见 8 页表 1-1：属性调整值和额外法术，）。每当法师升级时，可以得到两个新法术（必须是他升级后可以使用的法术等级）。举例而言，当法师升到 5 级时，可以施展三级法术，她可以在法术书内加入两个三级法术，或一个二级法术加一个三级法术，或两个一到三级之间的任何法术。法师也可以从其他法师的法术书中将法术抄到自己的法术书上（见 178 页将法术加入法术书）。

学派专精

奥术总共分成八个学派，每个学派都有其特色，例如幻术系或死灵系。法师可以选择专精某个特定学派。专精特定学派的法师可以施展该学派的额外法术，但同时也会被迫放弃其他某些学派的法术。也就是牺牲研究其他学派的时间来加强某一学派。

专精法师每天可以在每个法术等级准备一个专精学派的额外法术。专精法师对本学派法术进行「辨识法术」检定以学习该法术时，具有+2 加值（见 178 页将法术加入法术书）。

法师必须在 1 级时就决定要不要专精学派，以及专精哪个学派，同时必须选择两个学派成为禁制学派（除非选择的专精学派是预言系，见下述）。例如选择咒法系为专精学派，他可以选择惑控系和死灵系，或塑能系和变化系作为禁制学派。法师不能选择预言系作为禁制学派。

专精法师不能学习遭禁制学派的法术，连使用该学派法术的卷轴或法杖都不行。一旦选定，就不能改变所选的专精学派和禁制学派。

奥术的八大学派为：防护系、咒法系、预言系、惑控系、塑能系、幻术系、死灵系、变化系。不属于任何学派的法术称为共通法术。

*防护系：*保护、阻挡和驱逐的学派。专精防护系的法师称为护法师。

*咒法系：*召唤生物或物质的学派。专精咒法系的法师称为咒法师。

*预言系：*揭露讯息的学派。预言系的专精法师称为预言师。和其他专精法师不同，要成为预言师只需要选择一个学派作为禁制学派。

*惑控系：*赋予魔法力量的学派。专精惑控系的法师称为惑控师。

*塑能系：*操纵能量无中生有的学派。专精塑能系的法师称为塑能师。

*幻术系：*改变知觉、创造幻象的学派。专精幻术系的法师称为幻术师。

*死灵系：*操作、创造和毁灭生命力量的学派。专精死灵系的法师称为死灵师。

*变化系：*改变身体或内在本质的学派。专精变化系的法师称为变化师。

*共通法术：*这不是学派，所有法师都可学习。法师不能选择共通法术作为专精学派或禁制学派。只有很少数的法术属于这一类别。

精灵法师起始套组
防具：无（速度 30 尺）。
武器：木棍（1d6 / 1d6，重击 x2，4 磅，双手持用，钝击）。轻弩（1d8，重击 19-20/x2，射程增量 80 尺，4 磅，穿刺）。
技能选择：选择总数为 2+智力调整值的技能数。

技能	级数	关键属性	防具检定减值
辨识法术	4	智力	—
专注	4	体质	—
神秘知识	4	智力	—
文件解读	4	智力	—
躲藏（跨职）	2	敏捷	0
潜行（跨职）	2	敏捷	0
搜索（跨职）	2	智力	—
侦查（跨职）	2	感知	—

专长：「健壮」。
学派专精：无。
法术书：所有零级法术、「魅惑人类」、「一级召唤怪物术」、「睡眠术」。如果有智力调整值，每一点可再任选一个以下法术：「惊恐术」、「七彩喷射」、「魔法飞弹」、「无声幻影」。
装备：背包装有水袋、口粮一天份、睡袋、麻袋、燧石与铁片。另带有蜡烛 10 支、地图匣、羊皮纸 3 页、墨水、墨水笔、法术材料包、法术书。矢匣有 10 枝矢。
金钱：3d6 金币。

经验值与等级

经验值（XP）是用来衡量人物学会的事物，以及自我成长的程度。XP 通常来自杀敌，DM 会在每次冒险结束后，依据人物所完成的事物来分配 XP。人物在每次冒险中累积 XP，赚到足够的 XP，就可以升级（见 22 页表 3-2：经验值与升级影响）。
升级：当你的总经验值达到升级所需的最低经验值（见表 3-2），就可提升 1 级。例如，当 1 级的托达克 XP 达到 1000 点，就可以升到 2 级。如果他的 XP 累积到 3000 点（比升上 2 级所需经验值多 2000 点），就可升到 3 级。升级可以给人物许多立即的好处（见下述）。
人物一次只能升一个等级，如果某个人物因为特殊原因得到了足以提升多个等级的 XP 时，他还是只能晋升一个等级，并且得到差 1 点就足以升下一级的经验值，多出的经验值不能保留。例如，如果托达克有 5000 点 XP（差 1000 点就升到 4 级），而他这次本来可以得到 6000 点 XP，使经验值达到 11000 点。虽然原本足以连升两级，但还是只能升到 4 级，而总经验值成为 9999 点。
训练与练习：人物在各冒险旅程之间藉由训练和学习来磨练自己的技能，精炼从冒险中得到的教训，维持技术的巅峰状态。如果某个人物因故在一段时间内不能自我训练或练习，DM 可以减少他获得的经验值，甚至使他损失经验值。

人物升级
每个职业说明中都包括该职业升级时对职业特性和属性的增进。当你升级时，会有以下的改变：
1. 选择职业：大部份的人只有一种职业，此时即依照该职业规则升级。如果你拥有多种职业，或你想要选择一个新职业，则可选择某个职业升级，其他职业则停在同一级（见 59 页兼职）。
2. 基本攻击加值：战士，野蛮人，巡林客或圣武士的基本攻击加值每等级加 1。其他职业的基本攻击加值增加得较慢。请将改变过的基本攻击加值记录在人物表上。
3. 基本豁免加值：如同基本攻击加值一样，人物升级时所增加的基本豁免加值各不相同。检查升级的职业是否有增加基本豁免加值，有些职业每两级加一，有些职业是每三级加一。
4. 属性值：当人物升到 4 级、8 级、12 级、16 级和 20 级时，可以增加 1 点属性值（属性值可以超过 18）。对兼职人物而言，这里指的是总和的人物等级，不是单一职业等级。
如果人物的体质调整值增加（见 8 页表 1-1：属性调整值和额外法术）则总生命值会跟着提升，而且可溯及既往。例如，如果你在升 4 级时将体质值从 11 加到 12，在掷升级生命值前，先将总生命值增加 3 点（也就是回溯前三个等级）。
5. 生命值：掷一次生命骰数，加上人物的体质调整值，再把此数值加到总生命值。如果经过体质调整值计算之后，使人物升级可获得的生命值降到 0 或更低，他还是可以至少增加 1 点总生命值。
6. 技能点数：升级时可以得到一些技能点数，用以提升技能级数。对于本职技能，每 1 点技能点数可以提升 1 个技能级数，本职技能的最大技能级数等于职业等级加 3。对于跨职技能，每 1 点技能点数只能提升半个技能级数，跨职技能的最大技能级数等于本职技能级数上限的一半（小数点之后保留）。见 22 页表 3-2：经验值与升级影响。
如果你已经取得该等级下技能的最大级数，每次升级时不需要担心如何计算最大级数。每次升级你都可以将 1 点技能级数—最多也只能 1 点—用在先前取得最大级数的技能上（若为跨值技能，则只能取得 1/2 技能级数）。
记住只有属于等级提升之职业的技能，才能在此时当作本职技能提升技能级数，和兼职的其他职业无关。
人物的智力调整值会影响他每等级所能获得的技能点数（见 8 页表 1-1：属性调整值和额外法术，）。这是因为聪明的人学习技能的速度较快，请以人物的升级前的智力为基准，包括所有永久调整值（例如天赋加值、属性吸取、或前述步骤 4 中增加的智力），但不包括暂时调整值（例如属性伤害、来自法术或魔法物品的增强加值，例如智力头带）。
7. 专长：当人物升到 3 级、6 级、9 级、12 级、15

级、18 级时，可以选择一个新的专长（见 90 页表 5-1：专长）。人物选择专长时必须满足专长的所有先决条件。如同属性值的增加，此处等级指的是总和的人物等级，不是单一职业等级。

8. 法术：施法者升级时可以施展更多法术。每个施法职业都有专门的「每日法术数量」表，这表示该人物在特定等级时每日能施展的法术数量（不含高属性值所带来的额外法术）。请见本章有关各职业的说明。

9. 职业特性：参见本章的各职业叙述，看是否得到新的能力。许多职业在升级时，会得到特殊攻击或特别的能力。

兼职人物

人物在升级时可以选择新的职业，成为兼职人物。不同职业的能力可以累积。兼职可以增加人物的广度，但牺牲了单一职业的深度。

职业与等级特色

一般而言，兼职人物的能力是所有职业能力的总合。

等级：兼职人物的「人物等级」是他所有职业的总等级。人物等级用来决定可否获得新专长或提升属性值，请见 22 页表 3-2：经验值与升级影响。

「职业等级」则是人物在不同职业上的等级。对未兼职人物而言，人物等级和职业等级是一样的。

生命值：兼职人物在职业等级提升时从各职业分别获得生命值，加总成为最大生命值。例如半身人莉达原本是 4 级游荡者，接下来选择提升两级法师职业等级。身为 4 级游荡者／2 级法师，她的总生命值为 6+1d6+1d6+1d6+1d4+1d4。

基本攻击加值：把不同职业的基本攻击加值相加，就是该人物的基本攻击加值。如果其结果达到+6 或更高，则该人物获得多重攻击能力，从 22 页表 3-1: 基本豁免加值与基本攻击加值可得知他的额外攻击次数，以及基本攻击加值为多少。举例而言，6 级游荡者／4 级法师的基本攻击加值为+6（游荡者职业+4，法师职业+2）。基本攻击加值+6 使他获得两次攻击的能力，第二次攻击的加值为+1（如表 3-1 的+6／+1），尽管原本的基本攻击加值游荡者职业+4，法师职业+2 分开来看都没有额外攻击次数。

豁免检定：把每个职业的基本豁免加值相总，就是人物的豁免加值。7 级游荡者／4 级法师的强韧检定有+3 加值（7 级游荡者+2，4 级法师+1），反射检定有+6 加值（+5，+1），意志检定有+6 加值（+2，+4）。

技能：在计算最高级数时，只要该技能是人物任一兼职职业的本职技能，即视为人物的本职技能（本职技能的最高级数是 3+人物等级）。

如果技能不属于任一兼职职业的本职技能，则技能的最高级数为本职技能的一半。

例如，对 7 级游荡者／4 级法师（人物等级 11 级）来说，任何游荡者或法师技能的最高级数都是 14。不属于游荡者或法师的职业技能为跨职技能，其最高级数是 7。

职业特性：兼职人物可得到所有兼职职业的职业特性，但也具有所有职业的特殊限制（例外：兼职野蛮人不会因此变成文盲）。有些职业特性会彼此干扰，例如：虽然游荡者擅长轻型盔甲，但是兼职游荡者和法师的人物，在穿着轻型盔甲时，仍然必须计算奥术失效几率。

驱散不死生物特别说明：圣武士与牧师都有此职业特性，如果兼职圣武士和牧师的人物其圣武士职业等级达到 4 级，他的有效驱散等级=牧师等级+圣武士等级-3。举例而言，5 级圣武士／4 级牧师的驱散不死生物能力，等于 6 级牧师。

直觉闪避特别说明：野蛮人与游荡者都有此职业特性，如果兼职野蛮人和游荡者的人物从第二个职业获得第二次，则以精通直觉闪避取代。在决定夹击所需的攻击者游荡者等级时，野蛮人和游荡者的职业等级要相加。例如，2 级野蛮人／4 级游荡者只能被 10 级以上的游荡者夹击。

魔宠特别说明：术士与法师都有此职业特性，兼职术士和法师的人物要把术士等级和法师等级相加，来决定魔宠的天生防御、智力和特殊能力。

专长：对兼职人物而言，人物等级（而非个别职业等级）每上升三级，可以获得一个专长（见 22 页表 3-2：经验值与升级影响）。

属性增加：对兼职人物而言，人物等级（而非个别职业等级）每上升四级，可以获得 1 点属性值（见 22 页表 3-2：经验值与升级影响）。

法术：兼职人物可获得所有兼职职业的法术。例如，兼职巡林客与德鲁伊者，可能两个职业都可以施展「防护元素伤害」，由于此法术的效果是根据施法者职业等级计算，所以当人物准备与施展「防护元素伤害」时，必须决定是根据巡林客职业或德鲁伊职业。

增加第二职业

当单一职业人物升级时，他可以选择在其旧有职业上继续升级，或选择一个新的职业，兼职该职业 1 级。（即使该人物可以选择不同的职业特性，例如牧师选择不同的领域，人物依旧不能重复选择相同职业的第 1 级。）DM 可以根据该人物的职业、技能、经验与训练，限制其兼职选择。举例而言，人物得找到可以教导他新职业的导师，才能获得新职业。此外，DM 可以要求玩者必须事先声明要钻研另一个职业，不时练习该职业技能，如此一来，新职业的取得比较像是靠努力习得，而不是突然改变。

选择兼职的人物会获得新职业的基本攻击加值、基本豁免加值、本职技能、擅长武器与防具、法术、其他职业特性，以及对应生命骰数的生命值。此外，该人物亦获得新职业的升级技能点数（而非该数字 x4，在此和人物等级第 1 级时不同）。

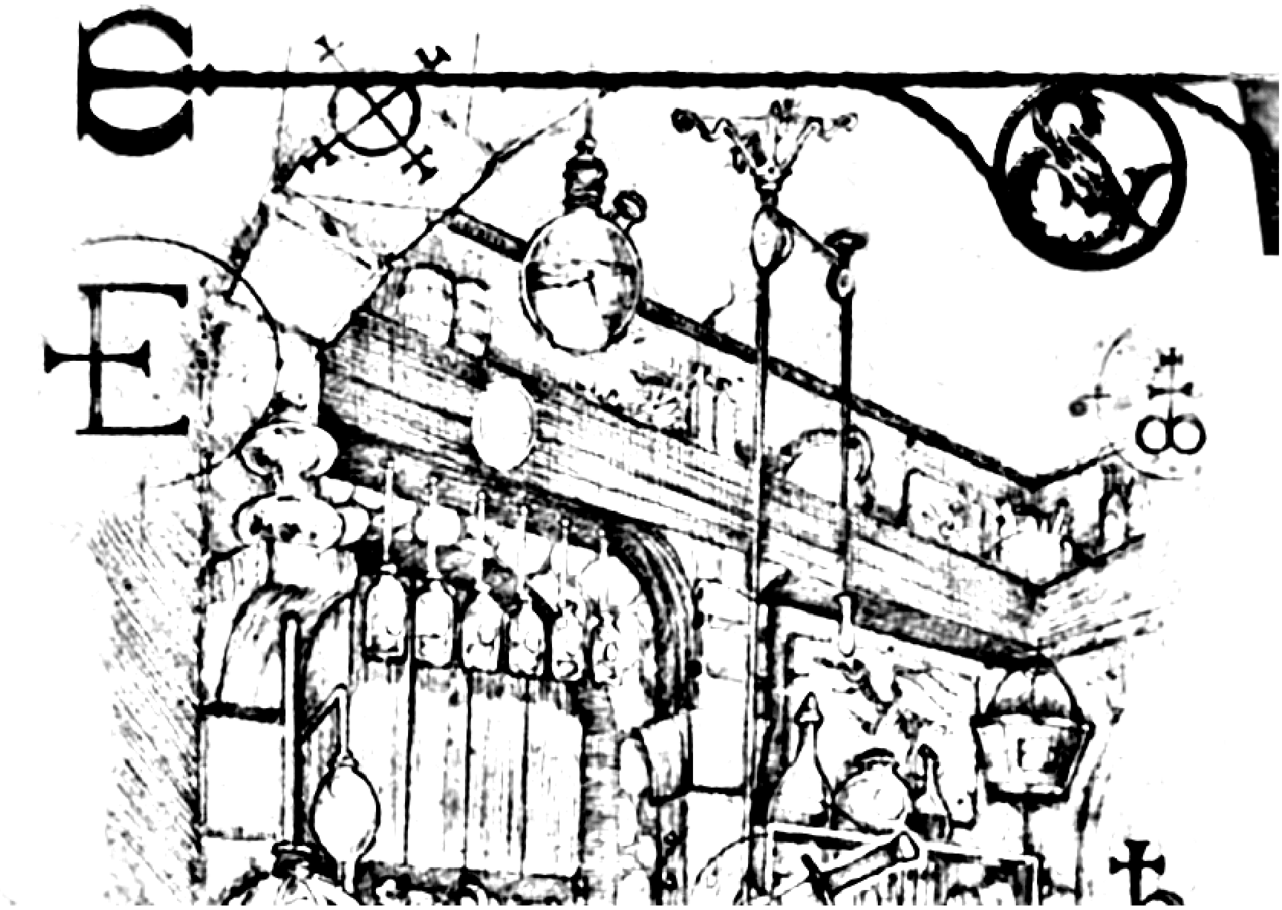
兼职新职业不完全等同于创造一个该职业的新人

物。某些人物等级 1 级时获得的好处（例如 4 倍的技能点数），代表了人物在年轻力壮时接受训练，有较多的练习时间。兼职者在选择一个新职业时，无法得获得以下特性：
・根据第一个生命骰数全满的生命值。
・起始技能点数乘以 4 倍。
・起始装备。
・起始金钱。

升级
人物升级时，可以选择在原有职业升级，或是兼职一个新职业。
若兼职人物选择升级原有职业，他会得到该职业一般在升级时所获得的好处：更高的生命值、可能会提升基本攻击加值、防御等级、基本豁免加值，或是获得职业特性、法术和技能点数。
兼职人物在花费技能点数及购买技能级数的算法，都依据所升级的职业来计算（见 62 页表 4-1：每级技能点数和表 4-2：技能）。
有关人物等级超过 20 级（包含兼职人物）的规则，请见《地下城主指南》。

兼职人物的经验值
兼职不是件轻松的事，依兼职人物的职业等级与种族，他可能会受到 XP 减值。
等级平衡：如果人物各兼职职业的等级都很接近（彼此相差不超过 1 级），则他可以平衡各职业的需求，不会受到 XP 减值。举例而言，4 级法师／3 级游荡者不会受到 XP 减值。2 级战士／2 级法师／3 级游荡者也不会受到 XP 减值。
等级不平衡：如果兼职人物任两个职业等级相差达 2 级，则会有不良影响。每有一个职业的等级与最高职业等级相差达 2 级，该人物就受到-20%的 XP 减值。此 XP 减值在该人物增加新职业或升级原有职业时，即开始生效。举例而言，4 级法师／3 级游荡者不会受到 XP 减值，但当他的法师职业升到 5 级时，他马上开始受到-20%的 XP 减值，直到两个职业的等级差回到平衡为止。
种族与兼职经验值：种族的适合职业（见第二章）不计入 XP 减值。此时，该人物视为不具有该职业。举例而言，柏格温是 11 级侏儒（9 级游荡者／2 级吟游诗人），他不会受到 XP 减值，因为他只有一个职业不适合其种族（吟游诗人是侏儒的适合职业）。如果他升到 12 级（人物等级）并决定要再兼职战士，成为 9 级游荡者／2 级吟游诗人／1 级战士。此后，他必须受到-20%的 XP 减值，因为他的战士等级远低于游荡者等级。假设下次冒险本来可以得到 1200 点 XP，他只能得到 80%，也就是 960 点。如果他升到 13 级（人物等级），并且又再兼职牧师，则他必须开始受到-40% 的 XP 减值。
又比如说：7 级战士／2 级牧师的矮人不会受到 XP 减值，因为战士是矮人的适合职业，所以不列入计算。即使升级时他再兼职 1 级游荡者，也不会受到 XP 减值，因为牧师与游荡者的等级只差 1 级。
人类或半精灵兼职时，等级最高的职业视为其适合职业。

兼职的方法
4 级半身人游荡者莉达决定要学习法师法术，增加自己的才能。她找到一个法师当导师，而且仔细观察队伍里的法师同伴米雅莉如何准备法术。当莉达得到 10000 点经验值时，她可以升到 5 级。然而，她决定不成为 5 级游荡者，而升为 4 级游荡者／1 级法师。现在，她得到 1 级法师的好处，但牺牲了成为 5 级游荡者的优点。她可以得到一个法师生命骰数（d4）、1 级法师的意志检定+2 加值，以及 4 点技能点数（2 点来自法师职业，加上她智力 14 的+2 加值）。这些数值累计到她原本身为游荡者的数值上。她的基本攻击加值、反射检定和强韧检定并未增加，因为 1 级法师的这些数值是+0。她得到 1 级法师的起始法术书，以及每日可施展的法术数量，然而她的游荡者技能和偷袭能力并未增加。她可以把她得到的 4 点技能点数，分一部分给游荡者技能，但此时这些游荡者技能将视为跨职技能，所以 1 点技能点数只能换半个技能级数。(「手艺」或「专业」技能除外，因为这两者同时为法师和游荡者的本职技能）。
得到 15000 点经验值时，莉达成为 6 级人物。她决定继续走法师之路，再度提升法师等级而非游荡者等级。如此一来，她可再次获得法师（而非游荡者）升级的好处。身为 2 级法师，她再次得到一个 d4 生命骰数，她的基本攻击加值和意志检定加值再+1，她还得到 4 点技能点数，并且每天可以多准备一个零级法术，以及一个一级法术（见表 3-18：法师）。此外，由于她的人物等级为 6 级，她可以获得第三个专长（见 22 页表 3-2：经验值与升级影响）。此时，莉达的人物等级是 6 级，职业等级则分别是 4 级游荡者／2 级法师。她可以如同 2 级法师一样施法，也可以如 4 级游荡者般进行偷袭。她的战斗技巧比 4 级游荡者略胜一筹，因为她在学习法术时也锻炼了些微战斗技巧（在法师等级升上 2 级时，基本攻击加值+1）。她的基本反射检定加值为+4（游荡者职业+4，法师职业+0），比 6 级法师好，但不如 6 级游荡者。她的基本意志检定加值为+4（游荡者职业+1，法师职业+3），比 6 级游荡者好，但不如 6 级法师。
每次升级时，莉达可以决定要提升游荡者等级或法师等级。当然，如果她还想要得到更广泛的能力，她甚至可以选择第三个职业，比方说战士。



游荡者莉达可以潜行到门旁，把耳朵贴近门边，偷听隔壁邪恶牧师对宠物鳄鱼的施法吟唱声。但如果牧师乔森也想依样画葫芦，他恐怕会发出一堆噪音，引起邪恶牧师的注意。然而，牧师乔森却能辨识邪恶牧师正施展什么法术。这些动作都和人物拥有的技能相关（具体而言，上述例子中使用的技能分别为「潜行」、「聆听」、「辨识法术」)。

技能概述

技能就是各式各样的动作能力，随着等级提升，人物的技能也会增强。

获得技能：人物等级每升一级，便可依据所选择的升级职业获得 2 点、4 点、6 点、或 8 点基本技能点数。如果人物等级是晋升至 1 级（亦即人物所有职业等级里，首次获得升级时），所得到的技能点数为，该职业的基本技能点数加上人物的智力调整值，然后乘以四；若种族是人类，则可再加 4 点。

购买本职技能（例如游荡者购买「聆听」或牧师购买「辨识法术」）时，1 点技能点数可换取该技能上升一个级数（相当于在进行该技能检定时，有+1 加值）。购买跨职技能时，1 点技能点数可换取该技能上升半个级数（1/2）。本职技能的最高级数=3+人物等级。跨职技能的最高级数=本职技能最高级数的一半（小数点后数值保留）。

使用技能：使用技能时，须进行技能检定，掷：
1d20+技能调整值
（技能调整值=技能级数+属性调整值+其他调整值）
技能检定和攻击检定、豁免检定相同，都是越大越好。其结果必须大于等于难度等级（Difficulty Class，简称 DC)，或大于其他人物的检定结果，才算成功。例如，游荡者莉达若想偷偷溜过守卫，则她的「潜行」检定结果必须大于守卫的「聆听」检定结果。

技能级数：技能级数取决于人物投资在该技能的技能点数。许多技能即使没有技能级数（技能级数为 0），人物依然可以尝试使用该技能，这种情形称为未受训技能检定（Untrained skill check）。

属性调整值：技能检定时，须计入该技能关键属性（Key ability）的属性调整值。各项技能的关键属性，请见表 4-2。

其他调整值：其他调整值包含种族加值、防具检定减值、与专长带来的加值等。

获得技能级数

技能级数代表对技能的训练或熟悉程度。人物每项技能都有技能级数，范围从 0（完全没受过训练）到 3+人物等级（本职技能最高级数)。进行技能检定时，技能级数是技能调整值的一部份，可加到掷骰结果上。因此技能级数越高，检定结果越好。

级数反应了人物在技能上的擅长与训练。人物可以仰赖掷骰运气，但一般而言，技能级数 10 的人物，还是比技能级数 9 或更低的人物，在该技能上来得专业、熟练。
第三章的职业起始套组提供了 1 级人物选择技能的简易方式，其中列出一些技能，并假设玩者把所有选择的技能都加到最高级数。虽然利用起始套组选择技能，和自己逐项决定的感觉很不一样，但二种方式花费的总技能点数是相同的。
59 页的技能这段也说明了兼职人物选择技能的规则。

表 4-1：每级技能点数

职业	1 级人物的技能点数（1）	升级时的技能点数（2）
野蛮人	（4+智力调整值）x4	4+智力调整值
吟游诗人	（6+智力调整值）x4	6+智力调整值
牧师	（2+智力调整值）x4	2+智力调整值
德鲁伊	（4+智力调整值）x4	4+智力调整值
战士	（2+智力调整值）x4	2+智力调整值
武僧	（4+智力调整值）x4	4+智力调整值
圣武士	（2+智力调整值）x4	2+智力调整值
巡林客	（6+智力调整值）x4	6+智力调整值
游荡者	（8+智力调整值）x4	8+智力调整值
术士	（2+智力调整值）x4	2+智力调整值
法师	（2+智力调整值）x4	2+智力调整值

（1）种族为人类，1 级时的技能点数再+4。
（2）种族为人类，每级技能点数再+1。

1 级人物的技能

请照下述步骤决定 1 级人物的技能：
1. 算出人物的技能点数。此数值和人物职业与智力调整值有关，请见表 4-1。举例而言，莉达是 1 级半身人游荡者，智力 14（+2 智力调整值）。因此，游戏开始时，她总共有 40 点技能点数可用（8+2=10；10x4=40）。
即使计入智力减值,1 级人物最少仍有 4 点技能点数(1x4=4)。若种族为人类，1 级时还有额外 4 点技能点数。也就是说，和莉达职业、智力相同的人类，1 级时拥有 44 点技能点数。
2. 花用技能点数。人物可学的技能分为本职技能和跨职技能。本职技能就是出现于人物职业技能列表中的技能，人物可以花 1 点技能点数，使本职技能提升一个级数。跨职技能就是没出现在人物职业技能列表中的技能，人物可以花 1 点技能点数，使跨职技能提升半个级数（1/2 技能级数对检定结果无实质影响，但提升两次即等于提升一个级数）。1 级人物的本职技能最高级数为 4，跨职技能最高级数为 2。
表 4-2 列出所有技能，并标示出各职业的本职、跨职技能。
技能点数不能保留，请全部用完。

更高等级人物的技能

当人物升级时，请照下述步骤获得新技能、或加强原有技能：
1. 算出人物升级时可获得的技能点数，请见表 4-1。
即使计入智力减值，最少仍可获得 1 点技能点数。
若种族为人类，每级还可获得额外 1 点技能点数。
2. 对于之前加到上限（最高级数）的本职技能，可以花 1 点技能点数，再提升一个级数。对于之前加到上限的跨职技能，可以花 1 点技能点数，再提升半个级数。
3. 对于之前未加到上限的技能，也可以花技能点数再提升其级数。
先找出人物升级后，新的最高级数。若为本职技能，则为人物目前等级加 3。若为跨职技能，则为本职技能最高级数的一半（小数点后数值保留）。
人物可以任意花费现有的技能点数提升级数，最多可达新的最高级数。
4. 选择学习新技能时，人物可以花费人物等级加 3 的技能点数。1 点技能点数可以提升本职技能一个级数，或跨职技能半个级数。
无论购买本职或跨职技能，若该技能为人物任一职业的本职技能，其最高级数即为目前人物等级加 3。

使用技能

使用技能时，必须进行技能检定。技能检定结果越大，人物的表现越好。技能检定结果必须大于或等于某一数值才算成功（通常是难度等级，简称 DC，或对手的检定结果）。执行的工作越难，必须达到的数值也愈高。
环境可能影响技能使用。一般而言，若没有外界干扰，人物可以专心工作，就不容易发生简单错误。若时间充裕，人物可以一试再试，以获得最佳结果。若有其他人帮忙，人物也可能完成无法独立完成的工作。

人物技能

创造人物时，你将发现自己可购买的技能有限，人物不若现实生活中的人那样多才多艺。然而，人物表上的技能并不真正代表人物可以做的事。
人物可能熟悉某些技能，但还没到拥有技能级数的地步。知道如何拨弄鲁特琴弦、翻越矮篱笆并不表示人物拥有「表演」、「攀爬」的技能级数。技能级数意指超越日常表现的专业程度，例如，可以用鲁特琴弹奏无数曲目感动听众，或成功攀爬百尺高的垂直岩壁。
那么，在没有技能级数的状况下，一般人要如何过活？对初学者而言，谨记：并非每次使用技能都须进行技能检定。在一般状态下进行日常工作是很容易的，容易到不用检定。即使须检定，其 DC 也很少超过 10，更遑论 15 了。平凡日子里，你不会在与敌人相隔咫尺的情况下进行生死相关的工作，你可以慢慢来，把事情做好。如此一来，工作难度大幅降低，即使不具备对应技能的级数，也可以成功（关于不须掷骰的检定，请见本章 65 页后述）。
你可以设定自己的人物拥有许多足以完成日常工作的技能，当然，这些技能没有技能级数。然而，唯有花费点数购买的技能，才是人物在危急时作出英雄行为的最佳倚赖。

表 4-2：技能

技能	野蛮人	吟游诗人	牧师	德鲁伊	战士	武僧	圣武士	巡林	游荡	术士	法师	未受训	关键属性
估价	○	●	○	○	○	○	○	○	●	○	○	可	智力
平衡	○	●	○	○	○	●	○	○	●	○	○	可	敏捷[1]
唬骗	○	●	○	○	○	○	○	○	●	●	○	可	魅力
攀爬	●	●	○	○	●	●	○	●	●	○	○	可	力量[1]
专注	○	●	●	●	○	●	●	●	○	●	●	可	体质
手艺	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	可	智力
文件解读	○	●	○	○	○	○	○	○	●	○	●	不可	智力
交涉	○	●	●	●	○	●	●	○	●	○	○	可	魅力
解除装置	○	○	○	○	○	○	○	○	●	○	○	不可	智力
易容	○	●	○	○	○	○	○	○	●	○	○	可	魅力
脱逃术	○	●	○	○	○	●	○	○	●	○	○	可	敏捷[1]
伪造文书	○	○	○	○	○	○	○	○	●	○	○	可	智力
搜集信息	○	●	○	○	○	○	○	○	●	○	○	可	魅力
驯养动物	●	○	○	●	●	○	●	●	○	○	○	不可	魅力
医疗	○	○	●	●	○	○	●	●	○	○	○	可	感知
躲藏	○	●	○	○	○	●	○	●	●	○	○	可	敏捷[1]
威吓	●	○	○	○	●	○	○	○	●	○	○	可	魅力
跳跃	●	●	○	○	●	●	○	●	●	○	○	可	力量[1]
神秘知识	○	●	●	○	○	●	○	○	○	●	●	不可	智力
建筑与工程知识	○	●	○	○	○	○	○	○	○	○	●	不可	智力
地下城知识	○	●	○	○	○	○	○	●	○	○	●	不可	智力
地理知识	○	●	○	○	○	○	○	●	○	○	●	不可	智力
历史知识	○	●	●	○	○	○	○	○	○	○	●	不可	智力
地方知识	○	●	○	○	○	○	○	○	●	○	●	不可	智力
自然知识	○	●	○	●	○	○	○	●	○	○	●	不可	智力
贵族与皇室知识	○	●	○	○	○	○	●	○	○	○	●	不可	智力
宗教知识	○	●	●	○	○	●	●	○	○	○	●	不可	智力
位面知识	○	●	●	○	○	○	○	○	○	○	●	不可	智力
聆听	●	●	○	●	○	●	○	●	●	○	○	可	感知
潜行	○	●	○	○	○	●	○	●	●	○	○	可	敏捷[1]
开锁	○	○	○	○	○	○	○	○	●	○	○	不可	敏捷
表演	○	●	○	○	○	●	○	○	●	○	○	可	魅力
专业	○	●	●	●	○	●	●	●	●	●	●	不可	感知
骑术	●	○	○	●	●	○	●	●	○	○	○	可	敏捷
搜索	○	○	○	○	○	○	○	●	●	○	○	可	智力
察言观色	○	●	○	○	○	●	●	○	●	○	○	可	感知
手上功夫	○	●	○	○	○	○	○	○	●	○	○	不可	敏捷[1]
语言	○	●	○	○	○	○	○	○	○	○	○	不可	无
辨识法术	○	●	●	●	○	○	○	○	○	●	●	不可	智力
侦察	○	○	○	●	○	●	○	●	●	○	○	可	感知
生存	●	○	○	●	○	○	○	●	○	○	○	可	感知
游泳	●	●	○	●	●	●	○	●	●	○	○	可	力量[2]
翻滚	○	●	○	○	○	●	○	○	●	○	○	不可	敏捷[1]
使用魔法装置	○	●	○	○	○	○	○	○	●	○	○	不可	魅力
绳技	○	○	○	○	○	○	○	●	●	○	○	可	敏捷

（1）进行检定时，须计入防具检定减值。　　●：本职技能

（2）进行检定时，须计入二倍防具检定减值。　　○：跨职技能

技能检定

技能检定考量了人物的训练程度（技能级数）、天赋（属性调整值）、与运气（掷骰结果）。其中也可能牵涉种族特性（种族加值）、当时穿着的防具（防具检定减值）、或人物拥有的专长等。例如，拥有专长「专攻技能」（100 页）的人物，进行该技能检定有+3 加值。

进行技能检定时，玩者须掷 1d20，加上该技能之技能调整值。技能调整值包含该技能之级数、该技能关键属性之调整值、以及其他适用的调整值（种族加值与防具检定减值等）。检定结果越大越好。掷骰原值 20 并不视为必然成功，掷出 1 也不视为必然失败（这和战斗规则不同）。

难度等级

某些检定的结果须和 DC 比较。DC 为 DM 决定的数值（请见本章各项技能之说明），检定结果大于等于该数值就算成功。例如，攀爬某废弃高塔外墙的 DC 为 15。因此要爬上那面墙，「攀爬」检定结果必须大于等于 15。进行「攀爬」检定时，玩者须掷 1d20，加上「攀爬」技能级数、力量调整值与其他调整值，总和即为检定结果。表 4-3 列出技能检定的 DC 范例。

表 4-3：难度等级实例

难度等级	实例（使用之技能）
非常容易（0）	在视野未受遮蔽的状况下寻找庞大物体（侦察）
容易（5）	攀爬多结的绳索（攀爬）
普通（10）	听见警卫接近的动静（聆听）
棘手（15）	在马车上动手脚使车轮松脱（解除装置）
有挑战性（20）	在暴风雨中游泳（游泳）
艰巨（25）	开普通锁（开锁）
英雄行为（30）	跳过 30 尺宽的断崖（跳跃）
几乎不可能（40）	在下过 24 小时雨的坚硬地面上追踪一群兽人（生存）

对抗检定
某些检定须和另一名人物的技能检定结果比较，这称为对抗检定。检定时，结果较高的人物成功，结果较低的人物失败。若平手，则由技能调整值高的人物获胜。若技能调整值相同，则重新进行对抗检定。
例如，若想偷溜过某地，人物须进行「潜行」检定，而任何可能发现偷溜的人物则进行「聆听」检定。若「聆听」检定结果大于等于「潜行」检定结果，则偷溜被发现。

表 4-4：对抗检定的实例

目的	技能（关键属性）	对抗技能（关键属性）
欺骗某人	唬骗（魅力）	察言观色（感知）
乔装他人	易容（魅力）	侦察（感知）
绘制假地图	伪造文书（智力）	伪造文书（智力）
躲避某人	躲藏（敏捷）	侦察（感知）
让地痞流氓屈服	威吓（魅力）	特殊[1]
偷溜过某人	潜行（敏捷）	聆听（感知）
偷钱包	手上功夫（敏捷）	侦察（感知）
捆绑人犯	绳技（敏捷）	脱逃术（敏捷）

（1）「威吓」检定并非和对手技能进行对抗，而是和对手等级进行对抗。请见本章 76 页后述。

重试
一般而言，技能检定失败时，人物可不限次数地重试。不过，检定失败造成的后果必须列入考虑。某些工作只可尝试一次，失败后该技能就行不通了。对大多数技能来说，若之前已经检定成功，再度检定成功并不会影响结果。
举例而言，游荡者莉达「开锁」检定失败了，她可以一试再试。不过若「开锁」检定结果小于等于 DC-5，将触发锁上的机关（若有的话），此后果必须列入考虑。
同样地，莉达「攀爬」检定失败了，但她也可以一试再试。不过若「攀爬」检定结果小于等于 DC-5，莉达会摔落地上（她还是可以爬起来重试）。
托达克生命值小于 0，处于濒死状态。莉达进行未受训「医疗」检定试图帮托达克止住失血。若检定失败，托达克的生命值可能再下降 1 点，但下一轮莉达可再度尝试。
在技能检定失败无不良影响，而且可以不断尝试的情况下，可直接假定掷骰结果为 20（称为取 20），这表示人物藉由不断尝试而成功（请见本章 65 页后述）。

未受训技能的检定
一般情况下，当人物尝试使用技能级数为 0 的技能时，检定可如常进行。由于技能级数为 0，因此技能级数对技能调整值没有贡献。然而，该技能的属性调整值和其他调整值等，照常计算。
有些技能必须受过训练才可使用。例如，若人物没有「辨识法术」技能，则不论其种族、属性、等级为何，根本不可能有足够知识鉴别法术。表 4-2 中，以专栏标示出不可进行未受训检定的技能。
例如，野蛮人库斯克的「攀爬」技能级数为 4，于是在进行「攀爬」检定时，库斯克的技能调整值因此获得+4 贡献。吟游诗人金宝没有「攀爬」技能，由于「攀爬」可进行未受训检定，金宝仍可使用该技能。金宝「攀爬」的技能调整值为-1（+0 力量调整值、-1 防具检定减值），但仍可一试。另一方面，金宝拥有「使用魔法装置」技能，这让他能够进行一些其他人做不到的工作。金宝可以透过某些魔法装置施展不在自己法术列表上的法术。而库斯克的「使用魔法装置」技能级数为 0，根本无法进行「使用魔法装置」检定。

有利与不利的状况
某些状况可让技能变得更难或更容易使用。此时，该技能检定的技能调整值会有额外减值与加值，或者具有不同 DC。例如，对库斯克而言，使用「生存」在土壤肥沃的森林里打猎取食，和在贫瘠的沙漠中寻找食物完全不同。
DM 可视外在环境，以下列四种方式改变检定成功的条件：
1. 当情况有利人物工作时，给予+2 环境加值。例如，拥有非常合用的工具、获得其他人物帮助（有关帮助他人，请见本章 65 页后述）、或刚好拥有适当的知识等。
2. 当情况不利人物工作时，给予-2 环境减值。例如，使用临时找到的不适合工具、资讯错误等。
3. 当工作难度降低，DC 减少 2。例如，观众友善、工作要求不高等。
4. 当工作难度增加，DC 增加 2。例如，观众怀有敌意、工作要求完美等。
影响人物自身使用技能好坏的因素，导致技能调整值改变；影响技能表现至何种程度可成功的因素，导致 DC 改变。技能调整值增加与 DC 减少的作用相同，二者都可让成功几率增加。然而，其代表的意义不同，有时这是很重要的。

新技能的习得途径

规则中假定人物可找到方法学习任何技能。例如，乔森想学「专业：水手」，若只依照规则，乔森一定学得到。但 DM 可判断人物何时或何地能够学到某项技能。例如，若乔森住在沙漠，DM 可以裁定他找不到老师学习水手技巧。换言之，人物能否习得某项新技能，取决于 DM 对世界设定的诠释。

举例而言，吟游诗人金宝在一间旅店遇到一群矮人，他想为这些矮人弹奏鲁特琴。在此之前，金宝已仔细聆听这些矮人喝酒唱歌的曲调，并藉以调整演出。因此，DM 给予「表演」技能检定+2 环境加值。扮演金宝的玩者掷出 5，加上技能调整值+9（技能级数 4、魅力调整值+3、对矮人歌曲的临时研究+2），检定结果为 14。另一方面，DM 裁定在一般情况下，这类工作的 DC 是 15。但由于这群矮人最近刚突袭击败附近的兽人强盗，心情很好，所以 DM 暗中把 DC 降到 13。（金宝的演奏不会因为矮人高兴而变好，故技能调整值并不因此获得加值。然而，矮人的好心情让 DC 降低了。）状况不只如此，这群矮人的领袖听说有侏儒间谍帮兽人强盗工作，因此怀疑金宝。因此，取悦矮人领袖比平常困难，DC 为 17，而非 15。于是金宝的表演（技能检定结果 14）换来矮人领袖的怀疑眼光（DC 17），但其他矮人则鼓掌叫好，争相请他喝酒（DC 13）。

时间与技能检定
使用技能的耗费时间并不相同，有些不用时间，有些要花 1 轮，有些甚至要数轮或更久。大多数的技能使用可归类于标准动作（Standard actions）、移动动作（Move actions）、或整轮动作（Full-round actions）。这些动作类别定义着，在以战斗轮（1 轮约 6 秒）为单位的时间序列下，执行该动作耗费的时间，与该动作和移动的相对规则（关于动作规则，请见 138 页）。对事件瞬间反应或包含于动作中的技能检定，不算一个单独的动作。而某些技能检定即包含人物移动。例如，进行「跳跃」检定时，人物跳跃距离即为移动的一部份。关于使用技能的耗费时间，请见本章各技能说明。

不可能的任务
人物偶尔会试着做些实际上不可能完成的工作。此时，DC 可能为 40、60、更高（或者 DC 有+20 或更高的调整值）。
所谓不可能的任务很难预先界定，大多是毫无道理、纯属运气的事情。想随便一踹踢开上锁的门，「开锁」检定的 DC 得加上+20 调整值；逆流游上瀑布的「游泳」检定 DC 为 80；在纤细树枝上保持平衡的「平衡」检定 DC 为 90。
DM 可决定何事为完全不可能，何事为几乎不可能。无论如何，拥有极高技能调整值的人物，还是有能力完成惊人之举。

不须掷骰的检定
技能检定通常表示在时间有限或无法专心的情况下，人物试着完成某项工作。不过有时人物也会在非常有利的情况下使用技能。如此一来，即可排除运气因素。
取 10：当时间充裕，又没有外在威胁与干扰时，人物可以选择「取 10」。此时技能检定不须真正掷骰，直接以掷出 10 计算。对大多数普通工作而言，取 10 即为必然成功。若人物遭受外界威胁与干扰（如战斗时），则不能取 10。有时候，取 10 仅是为了安全起见。玩者认为自己人物的平均表现足以完成工作，但又怕过差的掷骰结果导致失败，于是取 10。
某些情况下，特别高的掷骰结果对工作不见得有帮助（例如，以「攀爬」爬上多结的绳索，或以「医疗」给予受伤队友长期照护），此时也可以选择取 10。
例如，野蛮人库斯克的「攀爬」技能调整值为+6（技能级数 4、力量调整值+3、穿着镶嵌皮甲防具检定减值-1）。他想爬上一座陡峭的石坡，DC 为 10。只要小心一点，库斯克可以取 10，让技能检定必然成功。但爬到一半，一个地精开始用投石索攻击他。库斯克想爬到地精旁边，此时就必须进行「攀爬」检定，不能取 10。掷骰原值须大于等于 4，才算检定成功。
取 20：当时间非常充裕（对整轮动作、标准动作、或正常耗费 1 轮的技能而言，要 2 分钟），没有外在威胁与干扰，且检定失败无不良后果时，人物可以取 20。这表示玩者经过不断尝试，最后终于掷出 20。此时技能检定不须真正掷骰，直接以掷出 20 计算，且使用技能的耗费时间为一般情形 20 倍。取 20 表示人物不断尝试，失败多次，最后才成功。因此，若人物于检定失败有不良后果的情况下取 20（例如，以「解除装置」解除陷阱），在完成工作前，人物必须先承受所有不良后果（就上述范例来说，即引发陷阱）。一般适用取 20 的技能包括「脱逃术」、「开锁」、与「搜索」。
举例而言，库斯克想爬上某座峭壁，玩者决定取 10，使检定结果为 16（10 加上技能调整值+6）。但 DC 为 20。DM 告诉玩者，库斯克爬不上峭壁（不过检定结果 16 已足以防止库斯克摔下来）。玩者不能取 20，因为检定失败有不良后果（即库斯克摔下来）。库斯克可用一般技能检定的方式一再尝试，也许会摔下来几次，但若无其他意外，终究可以成功。
后来，库斯克在峭壁附近找到一个洞穴，并展开搜索。DM 由「搜索」技能的说明得知，搜索长宽各 5 尺的区域相当于整轮动作，并暗中将 DC 定为 15。DM 稍微估算洞穴上下四周，估计洞穴包含 10 个长宽各 5 尺的区域。于是 DM 告诉玩者，搜索整个洞穴耗费 1 分钟（10 轮）。玩者的掷骰原值为 12，由于库斯克的「搜索」技能级数为 0，再加上智力调整值-1，使得检定失败（12-1=11）。现在，库斯克决定巨细靡遗地搜索整个洞穴，不管花多少时间都无所谓。DM 把原来的耗费时间乘 20 倍，即为 20 分钟。这就是库斯克详细搜索洞穴的耗费时间。库斯克可以取 20，以计算检定结果。20-1=19，此检定结果大于 DC 15。于是，库斯克在石头下找到一把古老的铜钥匙。
属性检定（Ability checks）与施法者等级检定（Caster's level check）：取 10、取 20 适用于所有属性检定，但不适用于施法者等级检定（例如，施展法术「解除魔法」，或试图克服法术抗力时）。

多人同时使用技能

当多人同时为同一目的使用技能，其效果可能累加。

个别事件
多人同时进行某一动作，成败通常各自检定。
例如，库斯克和朋友们想穿越一片斜坡，爬上坡顶。无论库斯克的检定结果为何，其他人都得各自通过检定才能到达坡顶。因此，所有人都得分别进行技能检定。

帮助他人
人物可藉由合作进行相同的技能检定，帮助其他人物通过该技能检定。若人物的检定结果大于等于 10，即可提供同伴+2 加值，视为多一种有利状况（此时不可取 10）。在某些情况下，参与者的帮助不见得有用，或者能参与工作的人数有上限，这都由 DM 裁定。



举例而言，库斯克受了重伤，处于濒死状态。乔森决定进行医疗，让库斯克的状况不再恶化。DM 认为，状况只容许多一个人参与帮助乔森。若该人物通过 DC 10 的「医疗」检定，则乔森对库斯克的「医疗」检定就可获得+2 环境加值。DM 裁定进行此项工作的总人数不可超过两人，因为多出来的人反而会妨碍乔森。

进行有资格限制的技能检定时（例如「解除装置」、「搜索」、「生存」），无此资格的人物（即无法自行完成该工作的人物）无法帮助他人获得+2 环境加值。例如，没有职业特性「寻找陷阱」的人物无法自行找到魔法陷阱，因此也无法以「搜索」帮助游荡者寻找魔法陷阱。

技能共效（Skill Synergy）

对同一人物而言，两种不同技能有可能互相补强。例如，「跳跃」和「翻滚」。通常技能级数大于等于 5 的技能，每项可给予其共效技能的技能检定+2 加值，请参见表 4-5。该加值只在利用该共效技能进行特定工作时有效，并非一体适用。进行其他检定时（例如使用职业特性），某些技能也可以提供加值。

表 4-5：技能共效

技能级数大于等于 5 的技能	可获得+2 加值的状况
唬骗	进行「交涉」检定
唬骗	以「易容」扮演某人
唬骗	进行「威吓」检定
唬骗	进行「手上功夫」检定
手艺	进行相关的「估价」检定
文件解读	进行卷轴相关的「使用魔法装置」检定
脱逃术	进行捆缚相关的「绳技」检定
驯养动物	进行「骑术」检定
驯养动物	进行职业特性「理解动物」检定
跳跃	进行「翻滚」检定
神秘知识	进行「辨识法术」检定
建筑与工程知识	进行密门或密室相关的「搜索」检定
地下城知识	在地底进行「生存」检定
地理知识	以「生存」避免迷路或避开自然危险
历史知识	进行职业特性「逸闻知识」检定
地方知识	进行「收集信息」检定
自然知识	在地面自然环境进行「生存」检定
贵族与皇室知识	进行「交涉」检定
宗教知识	进行职业特性「驱散或斥喝不死生物」检定
位面知识	在其他位面进行「生存」检定
搜索	以「生存」寻找或追踪足迹
察言观色	进行「交涉」检定
辨识法术	进行卷轴相关的「使用魔法装置」检定
生存	进行「自然知识」检定
翻滚	进行「平衡」检定
翻滚	进行「跳跃」检定
使用魔法装置	以「辨识法术」阅读卷轴法术
绳技	进行绳索相关的「攀爬」检定
绳技	进行绳索相关的「脱逃术」检定

DM 可视情况限制技能共效，或添增技能共效。

属性检定

若人物想完成的工作无适当之技能检定可供引用，则进行属性检定。属性检定为掷 1d20，加上适当的属性调整值。基本上，属性检定和未受训技能检定的方式极为类似，可由 DM 决定 DC，或在二名人物间以适当属性进行对抗检定。战斗中的先攻权检定，基本上即为敏捷检定，检定结果大者可先采取动作。

某些情况是直接比较人物特性，不含任何机运成分。例如，比较身高不用进行检定，比较力量大小也不用进行力量检定。二名人物比腕力时，力量大者直接获胜。若属性值相同，则掷骰决定。

表 4-6：属性检定实例

目的	关键属性
打破卡住或锁上的门[1]	力量
针孔穿线	敏捷
憋气	体质
走出迷宫	智力
认出只有一面之缘的陌生人	感知
在一群人里被选出	魅力

（1）　相关规则请见第八章 165 页。

各技能说明

以下详述各项技能的一般使用方式，以及相关调整值。当然，人物仍可以本书未列举的方式使用技能。例如，进行「骑术」检定，试图让一群骑师留下好印象。

以下为技能叙述的格式。

技能标题

除了技能名称，亦包含下列资讯。

关键属性：技能检定时，属性调整值引用之属性。例外：「语言」无关键属性，该技能不须检定。

须受训：若标题中注明「须受训」，表示技能级数至少为 1 才能使用该技能。若未注明，则表示该技能可进行未受训检定（技能级数 0 亦可使用）。关于受训与否的特殊注意事项，列于「未受训」中（请见本章后述）。

防具检定减值：若标题中注明「防具检定减值」，表示该技能检定时须计入防具检定减值。若未注明，则表示该技能检定时不须计入防具检定减值。

标题之后为该技能效果的一般说明，然后则是该技能的相关资讯：

检定：此处说明检定通过可完成的工作，与相关 DC。

动作：此处说明使用技能的动作类别，与耗费时间。

重试：此处说明检定失败后，再度尝试时遭遇的特殊状况。若无此叙述，表示该技能重试时，除多花时间外，无其他不良后果。若该技能无法重试，或失败有不良后果（例如「攀爬」检定），便无法取 20。

特殊：此处说明使用该技能的额外规则。例如，技能的特殊效果，或职业、专长、种族对该技能使用的影响等。

共效：某些技能可对其他技能的使用产生共效。此处说明该技能和其他技能的共效关系。若无此叙述，表示该技能和其他技能无共效关系。请见表 4-5。

限制：某些技能受限于人物的职业或专长。此处说明这些限制是否存在。

未受训：此处说明技能级数小于 1 的人物，使用该技能可完成的工作。若无此叙述，表示该技能之受训与未受训检定功能相同（对可进行未受训检定的技能而言），或根本无法进行未受训检定（对不可进行未受训检定的技能而言）。

估价（智力）（Appraise）

本技能可辨识物品是否为有价值的古董珍宝，或只是垃圾。例如，辨识一把剑只是装饰花俏，还是精灵制的传家宝；或辨识珠宝是否货真价实。

检定：针对一般物品或常见物品，若 DC 12 的检定成功，表示价格估计误差在 10%以内。若检定失败，表示估计价格为物品真正价格的 50%至 150%。DM 秘密掷 2d6+3，乘以 10%，再乘上物品的真正价格，即为玩者估计价格（即使检定失败，估计误差也可能在 10%以内。也就是刚好猜对了）。
稀有或奇特物品的检定 DC 为 15、20 或更高。若检定成功，表示人物正确估计该物品之价格。若检定失败，表示人物完全无法估计该物品之价格。
对小型或精致物品估价时（如宝石），可使用放大镜（130 页）让「估价」检定有+2 环境加值。若物品价值和重量相关，或该物品由贵金属制成，可使用天秤（130 页）让「估价」检定有+2 环境加值。这些加值可累加。

动作：估价一项物品耗费 1 分钟（10 个连续的整轮动作）。

重试：不论之前成功或失败，对同一物品均不可重试。

特殊：进行岩石或金属制物品估价时，矮人有+2 种族加值。矮人对所有价值非凡的物品如数家珍，尤其岩石或金属制物品。
以渡鸦为魔宠的人物（有关魔宠说明，请见 52 页），进行「估价」检定有+3 加值。
拥有专长「细致」的人物，进行「估价」检定有+2 加值。

共效：若人物某项「手艺」的技能级数大于等于 5，则进行以该项「手艺」技能（此项技能说明请见 70 页）制造的物品估价时，有+2 加值。

未受训：进行未受训检定时，针对一般物品检定失败，表示完全无法估计该物品之价格。针对稀有物品检定成功，表示估计价格为物品真正价格 50%至 150%（2d6+3 乘以 10%）。

平衡（敏捷；防具检定减值）（Balance）

当人物走索、窄梁、突出岩石、或穿越凹凸不平的地面时，本技能可使其保持平衡。

检定：人物可在不稳定的地面行走。若检定成功，人物能以正常速度的一半，在该地面移动 1 轮。若检定失败，但检定结果大于等于 DC-4，则人物 1 轮无法移动。若检定结果小于等于 DC-5，则人物摔倒。DC 与行走地面有关：

狭窄地面	难度等级[1]	崎岖地面	难度等级[1]
7 至 12 寸宽	10	不平的石板路	10[2]
2 至 6 寸宽	15	凿切石块路面	10[2]
宽 2 寸以下	20	倾斜多角	10[2]

（1）请见下表的狭窄地面调整值，视情况引用。

（2）只适用于奔跑或冲锋时。若检定失败，且检定结果大于等于 DC-4，则人物无法奔跑或冲锋，但仍可正常动作。

狭窄地面调整值

地面	DC 调整值[1]
轻度障碍（碎石、疏碎石）	+2
重度障碍（天然岩壁地面、密碎石）	+5
轻度溜滑（潮湿）	+2
重度溜滑（结冰）	+5
倾斜多角	+2

（1）请见上表的狭窄地面 DC，视情况引用。这些调整值可累加。

*平衡时遭攻击：*视同陷入措手不及，由于无法移动躲开攻击，人物失去对 AC 的敏捷加值。但若「平衡」的技能级数大于等于 5，其 AC 便可加上敏捷加值。人物若于平衡时被击中而受伤，必须再度进行「平衡」检定，若失败则无法维持站立。

*加速移动：*人物可在凹凸不平的地面上加速移动，此时「平衡」检定有-5 减值。若检定成功，人物能以正常速度在该地面移动 1 轮（视为一个移动动作），若欲以正常速度 2 倍移动 1 轮，须通过上述检定两次（视为二个移动动作）。此减值规则亦适用于在凹凸不平的地面上冲锋，每多冲锋一倍正常速度的距离，便须多进行一次-5 减值的「平衡」检定。

动作：无。「平衡」检定不算动作，属于其他动作的一部分，或对事件的反应。

特殊：拥有专长「灵活」的人物，进行「平衡」检定有+2 加值。

共效：若人物「翻滚」技能级数大于等于 5，则「平衡」检定有+2 加值。

唬骗（魅力）（Bluff）

人物可尝试把夸张不实的事情说得煞有介事，或以影射暗示传递秘密讯息。本技能结合了演技、欺骗、花言巧语、误导、搪塞、与肢体语言。人物可使用本技能制造混乱、让对方分神、或装无辜。

检定：「唬骗」检定必须和对手的「察言观色」检定相对抗。下表列出各种状况里，对手「察言观色」的检定调整值。

唬骗实例

状况说明	察言观色调整值
对方很愿意相信你	-5
「这些绿宝石并不是偷来的。不过我现在急需现金，只好便宜卖了。」	
「唬骗」内容合理，且无伤于对方	+0
「先生，我不知道你在说什么。我只是个普通的农家女，来这里逛市集罢了。」	
「唬骗」内容有些难以取信，或对方得冒些风险	+5
「你们这些兽人想打架？不用其他人帮忙，我一个人就可以把你们全部摆平。别让你们的血弄脏我的新衣服啊。」	
「唬骗」内容难以取信，或对方得冒很大的风险	+10
「虽然看起来很像，但这王冠并不是公爵夫人的。相信我，我怎么可能卖你赃物，害你被吊死？」	
「唬骗」内容超乎常理，完全无法想象	+20
「也许难以相信，但我真的是翼狮，只不过被一个邪恶术士变成半身人的样子。你知道我们翼狮最讲诚信了，所以你大可相信我。」	



有利与不利的状况会大幅影响检定结果。不利状况有二种：人物唬骗内容太不合常理，以及人物骗对方去做的事，不符合对方利益、个性、或原则等。若检定失败，DM 可以判断究竟是对方不相信，还是人物要求太过分。例如，人物试图唬骗对方冒生命危险，这可使对方的「察言观色」检定有+10 加值。此时若「察言观色」检定比「唬骗」检定大，然而差距小于等于 10，则对方不愿勉强顺从，但仍未看穿人物的谎言；若「察言观色」检定比「唬骗」检定大，且差距大于等于 11，则对方看穿人物的谎言。

「唬骗」检定成功，可使对方在短时间里（通常是 1 轮以内）依照人物的意思去做，或相信人物希望对方相信的事。「唬骗」与法术「暗示」不同。例如，人物可藉由「唬骗」让商店老板以为鞋带松了，而暂时分心。但至多只能骗商店老板低头看一下鞋子，想骗得商店老板专心拨弄鞋子，完全无视人物存在是不可能的。使用「唬骗」时，人物必须和对方产生互动。若对方未察觉人物存在，便无法使用「唬骗」。

战斗时的佯攻：人物可尝试在近战中使用「唬骗」，让对手无法有效防御下一次攻击。此时，人物的「唬骗」须和对手的「察言观色」进行对抗检定。这种状况下，对手的基本攻击加值可一并计入「察言观色」检定结果。若「唬骗」检定结果大于等于「察言观色」检定结果，下次近战攻击时（最迟须于下回合攻击），对方的 AC 失去敏捷加值。

对非人形生物施展佯攻较为困难，由于难以解读彼此的肢体语言，检定时有-4 减值。对动物智力的生物（智力 1 或 2）施展佯攻则更难，检定时有-8 减值。对无智力生物完全无法施展佯攻。

战斗时使用佯攻不引发借机攻击。

转移对方注意力并趁机躲起来：「唬骗」可帮助人物躲藏。当对方注意到人物时，「唬骗」检定成功，可让人物争取瞬间空档进行「躲藏」检定。本动作不引发借机攻击。

传递秘密讯息：人物可以使用「唬骗」传递秘密讯息给某人，而其他人毫不知情。例如，二名游荡者的谈话听起来像烤面包的术语，但其实他们正计画闯入邪恶法师的实验室。一般讯息的 DC 为 15，复杂讯息（特别是掺杂了新讯息）的 DC 为 20。若检定失败，但检定结果大于等于 DC-4，表示讯息传递失败。检定结果小于等于 DC-5 表示误传或对方误解该讯息。任何在场且听见二人对话者皆可用「察言观色」（见 81 页）和人物传讯的「唬骗」检定对抗，试图破解讯息。

动作：不一定。一般互动里的「唬骗」检定至少耗费 1 轮（一个整轮动作）。若试图编织复杂的故事，可能得耗费更长的时间。战斗时的佯攻与转移对方注意力并趁机躲起来属于标准动作。传递秘密讯息则不算动作，为一般对话的一部分。不过 DM 可以限制 1 轮内传递的讯息量。

重试：不一定。一般而言，在社交场合中「唬骗」检定失败会使对方起疑，人物无法在相同情况下再度尝试。不过，战斗时的佯攻则可一试再试。传递秘密讯息也可重试，但 1 轮仅能重试一次。每次重试皆须冒着相同的误传几率。

特殊：面对宿敌时，巡林客的「唬骗」检定有加值（关于巡林客宿敌说明，请见 47 页）。

以蛇为魔宠的人物（有关魔宠说明，请见 52 页），进行「唬骗」检定有+3 加值。

拥有专长「说服者」的人物，进行「唬骗」检定有+2 加值。

共效：若人物的「唬骗」技能级数大于等于 5，则进行「交涉」、「威吓」、与「手上功夫」检定有+2 加值。此外，以「易容」扮演他人，受到怀疑时，检定也有+2 加值。

攀爬（力量；防具检定减值）（Climb）

使用本技能可攀登悬崖、高塔窗缘，或爬出陷坑。

检定：若检定成功，人物可在斜坡、墙壁、或其他倾斜面（甚至有握把的天花板）以正常速度 1/4 往上下左右移动。斜坡为倾斜 60 度以下的斜面，墙壁则为倾斜 60 度以上的斜面。若「攀爬」检定失败，但检定结果大于等于 DC-4，则人物停在原处。若检定结果小于等于 DC-5，则从目前所在位置摔下。

使用攀爬工具（Climber's kit，130 页）可让检定有+2 环境加值。

DC 和攀爬状况有关。请把遭遇状况和下表比较，以决定 DC。

难 度 等级	状况实例
0	很陡，走不上去的斜坡。
	多结的绳索，有一面墙壁可供利用。
5	绳索，有一面墙壁可供利用。
	多结的绳索。
	施展了「活化绳」的绳索。
10	表面有突出部分可供攀附或站立，例如凹凸不平的墙壁或船桅索。
15	表面有许多攀附点或站立点（不论天然或人工），例如凹凸不平的天然岩壁或树。
	没有打结的绳索。
	只用双手往上攀爬。
20	表面有一些攀附点或站立点，例如地下城和遗迹里的墙壁。
25	表面仅稍微不平，例如天然岩壁或砖墙。
25	双脚悬空，有攀附点但无站立点。
—	表面光滑垂直，几乎无法攀爬。

难度等级 调整值	状况实例
-10[1]	烟囱状（不论是天然或人工）、或有二面平行的墙壁可供利用（DC 减少 10）。
-5[1]	转角，有二面互相垂直的墙壁可供利用（DC 减少 5）。
+5[1]	表面溜滑（DC 增加 5）。

（1）若同时适用，可以累加。

攀爬时须使用二手，但人物可以只用一手攀附表面，空出另一手施法或进行只用到一只手的动作。由于攀爬时无法躲开攻击，人物失去对 AC 的敏捷加值。攀爬时不能使用盾牌。若攀爬时被击中而受伤，人物必须就该斜坡或墙壁之 DC 进行「攀爬」检定。检定失败则从目前所在位置摔下，这可能受伤（关于受伤程度，请见《地下城主指南》）。

*加速攀爬：*人物可尝试以较正常快的速度攀爬。若想用正常速度 1/2 攀爬（而非正常速度 1/4），须以-5 减值进行检定。

*制造攀附点与站立点：*人物可以把岩钉打入墙壁，自行制造攀附点与站立点。打 1 枚岩钉耗费 1 分钟，相隔 3 尺便须再打 1 枚。打了岩钉的墙壁视为表面有许多攀附点或站立点，DC 为 15。同理，人物也可用手斧或类似工具，在冰壁上凿出攀附点与站立点。

*于摔落途中停住：*从墙壁摔下来不太可能停住，检定 DC 为该墙壁之 DC+20。斜坡比较容易，DC 为该斜坡之 DC+10。

*于攀爬时拉住摔落的人物：*攀爬时，若触手可及的上方或邻近人物摔落，人物可尝试拉住该人物。首先，人物必须对摔落人物进行一次成功的近战接触攻击（该人物可自愿放弃对 AC 的敏捷加值）。之后立即进行一次「攀爬」检定，DC 为原 DC+10。检定成功表示人物成功拉住该人物。然而，若该人物的体重与装备重量超过人物的重度负荷限制，人物就会往下摔。若「攀爬」检定失败，但检定结果大于等于 DC-4，则人物停在原处。若检定结果小于等于 DC-5，则人物不但没拉住，自己也从目前所在位置摔下。

动作：攀爬是一种移动，因此大多视为移动动作的一部分（可和其他方式的移动结合成一个移动动作）。每个包含攀爬的移动动作必须单独进行一次「攀爬」检定。于摔落途中停住和于攀爬时拉住摔落的人物不算动作。

特殊：人物可用绳索纯以力量拉升或垂降他人，此时人物可支撑的重量为其负重能力二倍。

由于身手俐落，半身人的「攀爬」检定有+2 种族加值。

以蜥蜴为魔宠的人物（有关魔宠说明，请见 52 页），进行「攀爬」检定有+3 加值。

拥有专长「竞技」的人物，进行「攀爬」检定有+2 加值。

拥有攀爬速度的生物（例如怪物蜘蛛、或法术「蛛行术」的受术者），进行「攀爬」检定有+8 种族加值。若攀爬目标的 DC 大于 0，该生物就必须进行「攀爬」检定。然而，即使在攀爬时遭受冲击或威胁，该生物仍旧可以选择取 10（65 页）。若拥有攀爬速度的生物想加速攀爬，须通过一次-5 减值的检定，之后便可以攀爬速度二倍（或行走速度，取其慢者）移动。除此之外，该生物攀爬时并不失去对 AC 的敏捷加值，对手攻击也没有特殊加值。该生物无法于攀爬时奔跑。



共效：若「绳技」技能级数大于等于 5，攀爬一般绳索、多结绳索、或附在墙上的各式绳索时，「攀爬」检定有+2 加值。

专注（体质）（Concentration）

人物集中精神的能力。

检定：人物进行须全神贯注的动作时，若遭遇可能分心的状况（例如受伤、天候不佳等），便得进行「专注」检定。须全神贯注的动作有施法、维持法术（例如「侦测魔法」）、命令法术（例如「灵能武器」）、使用类法术能力（例如圣武士「移除疾病」）、或使用可能引发借机攻击的技能（例如「解除装置」、「医疗」、「开锁」、「绳技」等）。一般而言，若该动作不引发借机攻击，便不用进行干扰的「专注」检定。

若检定成功，即可正常继续动作。若检定失败，该动作自动失败并无效。于施法中途检定失败，失去该法术（请见 140 页，施法）。于维持法术时检定失败，该法术终止，如同自行停止维持法术。于命令法术时检定失败，该命令无效，但法术并不终止。于使用类法术能力时检定失败，失去该能力。同理，于使用技能时检定失败，该技能检定失败，并引发应有之不良后果。

下表列出许多干扰状况，此时人物必须进行「专注」检定。若人物正在施法，DC 得再加上人物目前施展法术的等级（见 170 页）。若同时存在多种干扰状况，则一项一项分开检定。只要其中一项检定失败，动作便无法完成。

难度等级[1]	干扰状况
10+所受伤害	动作半途受伤。[2]
10+最近一次持续伤害的一半	动作半途遭受持续伤害。[3]
干扰法术的豁免检定 DC	被非伤害法术干扰。[4]
10	强力震动（骑着马、坐在行进的马车里、搭乘小船通过急流、在暴风雨的船舱中）。
15	剧烈震动（骑着快马、坐在高速驰骋的马车里、搭乘小船通过暴风、在暴风雨的甲板上）
20	异常剧烈震动（地震）。
15	被纠缠。
20	擒抱或受压制（仅能施展不须姿势成分，且材料成分握在手中的法术）。
5	身处夹带眩目雨或雪的强风。
10	身处强风卷起的冰雹、沙尘、或瓦砾。
干扰法术的豁免检定 DC	身处法术引起之气候变化中，例如「复仇风暴」。[4]

（1）若正尝试施法、维持法术、或命令法术，DC 得再加上该法术的等级。

（2）例如，在施展耗费 1 轮或更长时间法术，或进行耗费超过一个整轮动作的动作（如「解除装置」）半途。又或者，被借机攻击或针对施法（对施法时间为单动作之法术）或动作（对耗费不超过一个整轮动作的动作）的准备攻击击中而受伤。

（3）例如「马友夫强酸箭」。

（4）如果该法术不须豁免检定，则将其视为可进行豁免检定般计算。

动作：无。「专注」检定不算动作，属于即时动作（被动情况）或其他动作的一部分（主动情况）。

重试：可以重试。然而再度检定成功无法抵消先前检定失败的影响（例如，失去施展中的法术、或终止维持中的法术）。

特殊：在防御式施法、防御式使用类法术能力、或防御式使用技能时，人物可以「专注」避免借机攻击。此状况不适用于其他可能引发借机攻击的动作（例如，移动或装填弩 ）。检定 DC 为 15（防御式施法或防御式使用类法术能力时，须再加上该法术等级）。「专注」检定成功表示人物可在不引发借机攻击的状况下进行该动作。即使检定成功，人物也不能于外在威胁存在下取 10 进行该动作之检定，该检定必须如常进行。「专注」检定失败表示该动作也失败（引发应有的不良后果），同时，人物失去该动作。

防御式施法与使用类法术能力（140 页）、于擒抱或受压制状态下施法与使用类法术能力时，拥有专长「战斗施法」的人物，其「专注」检定有+4 加值。

手艺（智力）（Craft）

人物熟悉某项手艺、谋生技能或艺术。例如炼金术、制造防具、编篮子、装订书本、制弓、打铁、书写、木工、修补鞋子、切割宝石、加工皮革、锁匠工作、绘画、陶艺、雕刻、造船、石匠工作、设陷阱、制造武器或编织。

和「知识」、「表演」、「专业」一样，手艺拥有许多技能子项，互不影响。例如，「手艺：木工」的技能级数不会对「手艺：陶艺」或「手艺：加工皮革」的检定产生影响。人物可拥有许多不同子项的「手艺」技能，其技能级数须个别计算。

「手艺」专指制造物品方面的技能，与「专业」（80 页）相对。

检定：人物可从事与「手艺」技能相关的工作，若为全职，每周约可赚得检定结果一半的金币。人物知道如何使用相关工具、进行该职业日常工作、管理未受训之助手，以及处理一般问题（未受训助手的平均日薪为 1 银币）。

「手艺」基本功用为制造与技能有关的物品，DC 则取决于该物品的制造难度。DC、检定结果和物品价格，三者决定制造该物品的所需时间，而物品完成后的价格也和耗费原料相关。（在游戏世界里，所须技能等级、所需时间、与所需原料决定了物品价格。这也是物品价格和「手艺」检定 DC 用来决定耗费时间与耗费原料的原因。）

某些情况下，施展「鬼斧神工」法术（229 页）可在不须进行「手艺」检定的状况下完成工作。然而，若欲制造高度手艺技术的物品（例如珠宝、剑、玻璃、水晶等），施展该法术时仍须进行「手艺」检定。

进行木工的「手艺」检定时，施展「金刚木」法术（246 页）可使完成的木制品坚硬如铁。

施展「次级造物术」（253 页）制造复杂物品时，人物须通过相对应的「手艺」检定。例如，制造直箭杆须进行制弓的「手艺」检定。

工匠工具（Artisan's tool，129 页）可影响检定的成功几率。若使用临时找到的工具，「手艺」检定须受-2 环境减值。若使用精制品之工匠工具，可有+2 环境加值。

请依以下方式决定制造物品所需之时间与金钱：

1. 从第七章或《地下城主指南》找出欲制造物品之价格。若找不到，则由 DM 决定。把价格换算成银币（1 金币=10 银币）。
2. 由下表决定 DC，或由 DM 决定 DC。
3. 以物品价格的 1/3 购买原料。
4. 进行一次「手艺」检定，并耗费一星期的时间。

若检定成功，则把检定结果乘上 DC。若此数值等于该物品以银币计算之价格，表示物品完成（若算出的数值为该物品以银币计算之价格的二倍或三倍，表示人物仅耗费 1/2 或 1/3 的时间便完成该物品，以此类推）。若算出的数值小于该物品以银币计算之价格，则该数值代表人物本周内的进展，先记下该数值，再进行下一周的「手艺」检定。一直累积每周的进展，直到数值总和超过该物品以银币计算之价格为止。

若检定失败，但检定结果大于等于 DC-4，表示本周毫无进展。若检定结果小于等于 DC-5，表示人物浪费了一半的原料，得再花钱补足才行。

以日为单位之进展：人物可选择以日为单位进行检定。此时，用来计算之物品价格改以铜币计，而非以银币计。

制造精制品（Masterwork items）：人物可尝试制造精制品（武器、防具、或工具），也就是手艺技术极度高超之物品。完成物品有额外加值，但此加值和魔法无关。欲制造精制品，除须制造物品原有之标准成分外，还须制造精制品成分。精制品成分有其独立之价格（武器精制品成分的价格为 300 金币，盔甲或盾牌精制品成分的价格则为 150 金币），检定 DC 为 20。二者皆制造完成，精制品便完成了（请注意：精制品成分之价格的 1/3 即为其原料价格，这和上述一般物品的算法一样）。

修理物品：一般而言，修理物品的 DC 和制造该物品的 DC 相同。其花费为该物品价格的 1/5。

请见下表决定制造物品时，「手艺」检定的 DC。

物品	手艺子项	难度等级
强酸	炼金术[1]	15
炽火胶、烟雾棒、火柴	炼金术[1]	20
抗毒剂、照明杖、绊足包、爆雷石	炼金术[1]	25
盔甲、盾牌	制造防具	10+AC 加值
长弓、短弓	制弓	12
复合长弓、复合短弓	制弓	15
强力复合长弓、强力复合短弓	制弓	15+（2x 力量加值）
弩	制造武器	15
简易近战或抛掷类武器	制造武器	12
军用近战或抛掷类武器	制造武器	15
奇特近战或抛掷类武器	制造武器	18
机械陷阱	设陷阱	不一定[2]
简单物品（木汤匙）	不一定	5
一般物品（铁锅）	不一定	10
高品质物品（铃）	不一定	15
复杂或超高品质物品（锁）	不一定	20

（1）只有施法者可以制造该物品。

（2）关于设陷阱的详细规则，请见《地下城主指南》第三章。

动作：不适用。「手艺」检定的时间是以日或周计算（见上述）。

重试：可以重试。但若检定结果小于等于 DC-5，表示人物浪费了一半的原料，得再花钱补足才行。

特殊：进行岩石或金属相关之「手艺」检定时，矮人有+2 种族加值。矮人对岩石和金属加工非常拿手。

进行「手艺：炼金术」检定时，侏儒有+2 种族加值。侏儒的嗅觉非常敏锐。

若想缩短物品制造时间，人物可自愿将检定 DC 提高 10（这是由于制造进展为检定结果乘上 DC 的缘故）。人物必须于检定前决定是否提高 DC。

人物必须拥有炼金设备，且身为施法者，才能以「手艺：炼金术」制造物品。若在大城市，通常可以轻易买齐制造物品所需材料。然而在其他地方，则不太可能凑齐用品。拥有一套炼金用具（Alchemist's lab，129 页），可让「手艺：炼金术」检定拥有+2 环境加值（拥有非常合用的工具，视为有利之状况），但进行检定的花费不变。

共效：若人物某项「手艺」的技能级数大于等于 5，则进行以该项「手艺」技能制造物品的「估价」检定时，有+2 加值。

文书解读（智力；须受训）（Decipher Script）

本技能可拼凑解读废墟墙上的古代符文、炼狱文写成之信件、藏宝图上失传字母的标示、或洞穴石墙刻的神秘绘画等。

检定：人物可尝试解读以不熟悉、失传文字写成的文书、或不全的讯息。简单讯息的基本 DC 为 20，一般文件的 DC 为 25，复杂、奇特或上古文件的 DC 为 30。

若检定成功，则可解读该文件约 1 页内容的大意。若检定失败，则由 DM 为人物进行 DC 5 的感知检定，以决定人物是否误解该文件大意（感知检定成功，表示人物没有误解文件大意，失败则表示误解）。

DM 须秘密进行「文书解读」检定，并于必要时秘密进行上述感知检定。因此，玩者无从得知检定成败。

动作：解读 1 页内容约耗费 1 分钟（10 个连续的整轮动作）。

重试：不可重试。

特殊：拥有专长「细致」的人物，进行「文书解读」检定有+2 加值。

共效：若人物「文书解读」的技能级数大于等于 5，进行与卷轴相关之「使用魔法装置」检定时，有+2 加值。

交涉（魅力）（Diplomacy）

本技能可说服守卫让你晋见国王，或使互相敌视的野蛮部落达成和平协议。若不幸被食人魔巫师捉住，你可尝试说服对方向你的朋友要求赎金，而非将你大卸八块。「交涉」包含礼仪、交际手腕、机智、敏锐及得体的言语。训练有素的人物熟悉社交上成文与不成文的规矩。本技能为给予正确印象、有效协商与影响他人的能力。

检定：检定成功可改变其他人的态度（有关影响 NPC 态度的说明，请见《地下城主指南》）。请见边栏文章决定基本检定 DC。进行协商时，参与者进行「交涉」对抗检定，以决定谁占上风。若二名交涉人物同时向第三者提出相反意见，也须进行对抗检定决定结果。

动作：以「交涉」检定改变他人态度通常得花上 1 分钟（10 个连续的整轮动作）。某些情况下可能更久。紧急状况中（例如，阻止二名愤怒武士的战斗），「交涉」检定只耗费 1 个整轮动作，但有-10 减值。

重试：不一定。一般而言，重试不会产生效果。即使先前检定成功，再度检定成功也无法进一步说服对方，甚至可能引起反效果。若先前检定失败，对方的立场可能更加坚定，重试乃是徒劳无功。
特殊：进行「交涉」检定时，半精灵有+2 种族加值。半精灵容易与他人打成一片。
拥有专长「谈判专家」的人物，进行「交涉」检定有+2 加值。
共效：若人物「唬骗」、「贵族与皇室知识」、或「察言观色」的技能级数大于等于 5，「交涉」检定有+2 加值。

解除装置（智力；须受训）（Disable Device）

本技能可解除陷阱、卡锁（维持打开或锁上状态），或在马车上动手脚使车轮松脱。人物可藉由「解除装置」检定，检查并解除简单的小型机械装置。欲使用本技能，人物手边须有适当工具（例如凿子、撬杆、锯子、锉刀等）。若无盗贼工具（Thieves' tools，130 页），只使用普通工具的状况下，「解除装置」检定有-2 环境减值。使用精制品盗贼工具可有+2 环境加值。
棘丛生」和「刺石术」法术陷阱无法以「解除装置」解除。关于各法术说明，请见第十一章。

棘丛生」和「刺石术」法术陷阱无法以「解除装置」解除。关于各法术说明，请见第十一章。
检定：「解除装置」检定由 DM 秘密执行，因此玩者无从得知人物动作是否成功。检定 DC 取决于该装置的复杂度。一般而言，解除简单装置的 DC 为 10。随着装置复杂度增加，DC 也增加。
若检定成功，该装置解除。若检定失败，但检定结果大于等于 DC-4，则可重试。若检定结果小于等于 DC-5，则可能产生不良后果。若该装置为陷阱，则陷阱被触发。若是试图破坏某装置，则破坏失败，但人物误以为破坏成功。
人物也可尝试在马鞍或车轮之类的装置上动手脚，使该装置在一段时间（通常为 1d4 轮或分钟）后发生故障。

装置	所须时间[1]	难度等级	实例
简单	1 轮	10	卡锁
复杂	1d4 轮	15	在车轮上动手脚
困难	2d4 轮	20	解除或重设陷阱
极困难	2d4 轮	25	解除复杂陷阱、破坏精密的计时装置

（1）若人物不想让装置留下解除过的痕迹，DC 增加 5。
动作：「解除装置」检定的耗费时间取决于装置复杂度。解除简单装置约耗费 1 轮，即 1 个整轮动作；困难装置则耗费 1d4 或 2d4 轮的时间。
重试：不一定。若检定失败，但检定结果大于等于 DC-4，则可重试。前提是人物知道自己失败了。
特殊：拥有专长「灵活手指」的人物，进行「解除装置」检定有+2 加值。
若游荡者的「解除装置」检定结果大于等于陷阱的 DC+10，则可从容地检查陷阱，了解其作用机制，并且与同伴安全地避开该陷阱，而不用加以解除。
限制：游荡者（以及拥有职业特性「寻找陷阱」的人物）可以解除魔法陷阱。一般而言，魔法陷阱的 DC 为 25，再加上制造该陷阱的法术等级。例如，解除附有「爆裂符文」法术陷阱的 DC 为 28，因为该法术属于三级法术。
若通过「解除装置」检定，游荡者也可以解除「火焰陷阱」、「守
卫结界」、「魔法徽记」或「传送法阵」法术陷阱。然而，「荆

易容（魅力）（Disguise）

本技能可改变自己或他人的外貌。「易容」检定需要工具与时间。使用易容工具（Disguise kit，130 页）可让检定有+2 环境加值。本技能除了改变外貌，也能改变身高体重，但改变幅度无法超过原来的 1/10。
人物也可尝试冒充某位或某一类人士。例如，在稍微改装或无改装的情况下，本地人可尝试让自己看起来像外地人。
检定：「易容」检定结果代表改装的好坏，此数值须和对方的「侦察」进行对抗检定。若人物小心行事，不引起注意，对方便无机会进行「侦察」检定。受到例行检查时（例如城门口的守卫检查），DM 可替对方的「侦察」检定取 10。
易容好坏一部分取决于外貌的改变幅度。

影响 NPC 的态度

请见下表决定影响 NPC 态度的「交涉」检定（或魅力检定）结果。影响动物或魔法兽态度的「理解动物」检定也适用此表。关于 NPC 态度，请见《地下城主指南》。

初始态度	改变后的态度（所须难度等级）				
	敌对	不友善	冷淡	友善	亲切
敌对	小于 20	20	25	35	50
不友善	小于 5	5	15	25	40
冷淡	—	小于 1	1	15	30
友善	—	—	小于 1	1	20
亲切	—	—	—	小于 1	1

举例而言，若遇到初始态度为敌对的 NPC，则人物的「交涉」检定（或魅力检定）结果必须大于等于 20，才足以改变对方态度。若检定结果小于等于 20，对方态度不变。检定结果 20 至 24 表示该 NPC 由敌对变为不友善。

态度	意义	可能举动
敌对	愿意冒险伤害你	攻击、妨碍、指责、逃跑
不友善	希望你不顺利	误导、讲闲话、避开、怀疑、侮辱
冷淡	不关心	一般社交互动
友善	希望你顺利	聊天、劝告、提供有限度的帮助、拥护
亲切	愿意冒险帮助你	保护、支持、医疗、援助

易容	调整值
粗略改装	+5
扮成异性[1]	-2
扮成其他种族[1]	-2
扮成其他年龄层[1]	-2[2]

（1）调整值可累加。
（2）年龄层每多差 1 层（少年、青年、中年、老年、与暮年），调整值再-2。

若人物冒充某特定人士，则认识该特定人士者的「侦察」检定可有加值。同时，这些人视为必然产生怀疑，须进行对抗检定。请见下表。

熟识程度	加值
点头之交	+4
朋友	+6
密友	+8
非常亲密	+10

一般而言，对方一见到易容者便须进行「侦察」检定，此后每小时进行一次。若人物经常和许多人短暂碰面，则每天或每小时检定一次，同时以该群人的平均「侦察」检定加值作为加值。例如，人物试图在市集中扮成商人，则 DM 每小时为遭遇的人群进行一次「侦察」检定，并决定其平均加值为+1（大部分的人没有「侦察」技能，仅少部分的人有）。
动作：一次化妆时间为 1d3x10 分钟。
重试：可以重试。若「易容」失败，人物可以重试。然而一旦对方知道此事，就会变得更加多疑。
特殊：若施展可改变人物外貌的法术，例如「变身术」、「魔法易容」、「变形术」、和「形体变化」，则人物「易容」检定有+10 加值（关于各法术说明，请见第十一章）。若想施展「迷罩」复制特定人士的外貌，人物须先以+10 加值通过「易容」检定。可看穿幻术的预言系法术（例如「真实目光」）无法识破非魔法的易容，但可识破魔法的改装。
施展「拟象」（279 页）时，人物须进行「易容」检定，以决定结果好坏。
拥有专长「欺诈」的人物，进行「易容」检定有+2 加值。
共效：若人物「唬骗」的技能级数大于等于 5，以「易容」扮演他人，受到怀疑时，检定有+2 加值。

脱逃术（敏捷；防具检定减值）（Escape Artist）

本技能可挣脱镣铐、穿越狭小空间、或摆脱擒抱与束缚等。
检定：请见下表决定各状况之「脱逃术」检定 DC。
*绳索：*人物的「脱逃术」须和对方的「绳技」进行对抗检定。由于捆绑比挣脱容易，对方的「绳技」检定有+10 加值。
*镣铐或精制品镣铐：*镣铐的 DC 取决于品质。
*狭小空间：*狭小空间是指人物头部可穿越，但肩膀过不去的地方。若该空间为长形（例如烟囱），DM 可裁定人物须进行多次「脱逃术」检定。人物无法穿越头部过不去的空间。
*擒抱：*人物可使用「脱逃术」与对方的擒抱进行对抗检定，检定成功便可摆脱擒抱或受压制的状况（摆脱压制后，成为擒抱状态）。有关擒抱的说明，请见 156 页。

束缚	难度等级
绳索	对方「绳技」检定结果+10
网子、法术「活化绳」、「命令植物」、「操控植物」、或「纠缠术」	20
法术「圈套术」	23
镣铐	30
狭小空间	30
精制品镣铐	35
擒抱	对方的擒抱检定

动作：从绳索、镣铐、或其他束缚（从擒抱中脱逃除外）脱逃约耗费 1 分钟。从网子、法术「活化绳」、「命令植物」、「操控植物」、或「纠缠术」中脱逃属于整轮动作。摆脱擒抱或受压制的脱逃为标准动作。穿越狭小空间耗费 1 分钟或更长的时间，视该空间之长度而定。
重试：不一定。穿越狭小空间时，检定失败可再重试。同时，若情况允许且未受阻碍，人物可进行多次「脱逃术」检定，甚至取 20。
特殊：拥有专长「灵活」的人物，进行「脱逃术」检定有+2 加值。
共效：若人物「脱逃术」的技能级数大于等于 5，则进行与捆缚相关之「绳技」检定时，有+2 加值。
若人物「绳技」的技能级数大于等于 5，则进行与绳索相关之「脱逃术」检定时，有+2 加值。

打败陷阱的其他方法

即使不用「解除装置」，也可以破坏陷阱。
远程攻击的陷阱：若知道陷阱的位置，且该位置在攻击范围内，最直接的破坏方法就是打碎机关。即使行不通，也可以试着塞住其发射孔。若该陷阱的伤害不足以击碎填塞物，就可瘫痪陷阱。
近战攻击的陷阱：和远程攻击的陷阱一样，这种陷阱也可以用打碎机关或阻隔其武器来破坏。不然人物也可以研究陷阱的触发方式，找出闪避攻击的时机。在陷阱首次触发时全神贯注研究的人物，之后一分钟内对该攻击有+4 闪避加值。
陷坑：对付陷坑通常只破坏其活门，去除伪装。填满陷坑或搭建临时便桥属于劳动工作，不在「解除装置」的范围内。人物可以攻击破坏陷坑底部的尖刺。
魔法陷阱：法术「解除魔法」有用。若人物于和陷阱制造者的施法者等级对抗检定中获胜，即可压抑该陷阱 1d4 轮。然而，「解除魔法」必须以目标性解除，而非区域性解除的方式施展才行（请见 223 页法术相关叙述）。
关于陷阱的详细叙述，请见《地下城主指南》第三章。

伪造文书（智力）（Forgery）

本技能可模仿公爵笔迹伪造释放囚犯的命令、画出几可乱真的藏宝图、或辨识文件真假。
检定：「伪造文书」需要适当的书写材料、足以辨识细节的充分照明、封印用的蜡（视情况而定）、以及足够的时间。欲伪造非特殊笔迹之手写文件（军令、政府公告、商业帐册等），仅须看过类似文件即可，而且检定有+8 加值。若想伪造某人签名，则须先弄到其亲笔签名，而且检定可有+4 加值。若想伪造某人手写之长篇文件，则须先弄到该人大量手稿才行。
「伪造文书」检定由 DM 秘密执行，因此玩者无从得知人物伪造的好坏。和「易容」相同，无人检查文件便不须检定。伪造者和检查者须进行「伪造文书」的对抗检定。随状况不同，检查者可能有加值或减值。请见下表。

状况	检查者的调整值
检查者不认得该文件的形式	-2
检查者稍微认得该文件的形式	+0
检查者熟悉该文件的形式	+2
检查者没看过相关笔迹	-2
检查者稍微认得相关笔迹	+0
检查者熟悉相关笔迹	+2
检查者只是随便检查一下	-2

若文件内容违反正常程序、先前命令、常识，或其要求不利于检查者，则检查者会加重疑心（即检查者的「伪造文书」检定处于有利之状况）。
动作：伪造极短的简单文件约耗费 1 分钟，较长或复杂文件 1 页约耗费 1d4 分钟。
重试：通常不可重试。若伪造被识破，就不可能重试。但该份伪造文件还是有可能骗过其他人。同一份伪造品只能进行检定一次，之后面对不同检查者时，均须采用此一结果与对方进行对抗检定。同一位检查者也仅能对某份文件进行一次检定。若检查者检定失败，即使检查者对文件真假仍存怀疑，也不能以自身技能再度进行检定。
特殊：拥有专长「欺诈」的人物，进行「伪造文书」检定有+2 加值。
限制：「伪造文书」和语言相关。欲伪造或检查伪造文件，必须能读写该文件使用之语言。除非拥有读写能力，否则野蛮人无法学习「伪造文书」。

搜集信息（魅力）（Gather Information）

本技能可找到管道获知地方传言、散布谣言、或搜集一般资讯。
检定：一般而言，只要用一晚的时间，花几枚金币请人喝酒，并通过 DC 10 的「搜集信息」检定，人物便可获知城里的大消息（除非有特殊原因）。然而，若状况特殊（例如精灵在兽人城里问消息、或语言不通）则难度可能提高。检定结果愈大，获知的消息愈清楚。
若人物想知道特定消息（例如「厄斯怒的废弃神殿怎么走？」)、特定物品（例如「守卫队长身上那把漂亮长剑是哪来的？」))、或想获得地图等，则 DC 可能为 15、25 或更高。
动作：一般而言，「搜集信息」检定耗费 1d4+1 小时。
重试：可以重试。每次检定耗费额外的时间。同时，若人物一直重复打探同样的事情，也可能引起注意。
特殊：进行「搜集信息」检定时，半精灵有+2 种族加值。半精灵容易与他人打成一片。
拥有专长「调查员」的人物，进行「搜集信息」检定有+2 加值。
共效：若人物「地方知识」的技能级数大于等于 5，则「搜集信息」检定有+2 加值。

驯养动物（魅力；须受训）（Handle Animal）

本技能可驱赶一群马匹拉车横越崎岖不平的荒地，也可训练狗看守、或教暴龙听令。
检定：检定 DC 取决于人物之目的。

目的	难度等级
驾驭动物	10
强迫动物	25
训练动物听令	15 or 20[1]
训练动物进行一般工作	15 or 20[1]
饲养野生动物	15+该动物 HD

（1）请见以下说明。

一般工作	难度等级	一般工作	难度等级
战斗用骑乘	20	打猎	20
战斗	20	表演	15
守卫	20	骑乘	15
劳役	15		

驾驭动物：命令动物从事其已知工作。例如，命令受过攻击训练的狗攻击敌人，其检定 DC 为 10。若该动物遭受伤害、非致死伤害、或属性伤害，则 DC 增加 2。一旦检定成功，该动物会在下一个动作执行工作。
强迫动物：命令动物从事其未知、但有能力执行之工作。强迫动物也包括强迫动物行进、于动物二次睡眠间强迫劳动超过 1 小时（请见第九章）。若该动物遭受伤害、非致死伤害、或属性伤害，则 DC 增加 2。一但检定成功，该动物会在下一个动作执行工作。
训练动物听令：若通过「驯养动物」检定，并花 1 星期的时间，人物可以教导动物听某特殊命令。智力 1 的动物（例如蛇、鲨鱼）最多能学会听三项命令，智力 2 的动物（例如狗、马）则最多能学会听六项命令。命令实例与其相关 DC 请见下列叙述。
攻击（DC 20）：该动物将攻击明显的敌人。人物可指定特殊攻击对象，若在能力范围内，该动物也会执行。一般而言，动物只攻击人形生物、人形怪物、巨人或其他动物。训练动物攻击所有生物（包含非自然生物，如不死生物、异怪等）算二项命令。
来（DC 15）：即使违反平常习性，该动物也将来到人物身旁（例如，和人物到船上）。

防御（DC 20）：即使没下令，该动物也将防御人物（若无威胁存在，则准备防御人物）。人物也可下令该动物防御某特定人物。

退下（DC 15）：该动物由战斗或其他状态中脱离。没学过这项命令的动物，会打到不得不逃（由于受伤、或恐惧效应等）或击败对方为止。

拿取（DC 15）：该动物动身拿取某物品。若人物未指定物品，该动物将随机拿取。

守卫（DC 20）：该动物停留原地，阻止他人接近。

跟随（DC 15）：即使违反平常习性，该动物也将跟随人物。

表演（DC 15）：该动物表演各式简单的把戏。例如，坐下、翻滚、低吼、吠叫等。

寻找（DC 15）：该动物进入某区域，寻找任何明显的生命体、或会移动的东西。

停留（DC 15）：该动物停留原地，等待人物归来。该动物不理会来往的生物，但仍会在必要时自卫。

追迹（DC 20）：若拿某气味给该动物嗅，该动物将追踪该气味。（该动物须有「灵敏嗅觉」。请见《怪物图鉴》。）

工作（DC 15）：该动物推拉中度或重度负荷。

*训练动物进行一般工作：*除了训练动物听特殊命令，人物也可以训练动物进行一般工作。基本上，一般工作包含一组特殊应用的已知命令，例如守卫或重度劳役等。该动物必须符合所有命令要求的先决条件。若该工作的包含命令大于三项，则动物的智力必须为 2。

每只动物只能学会一种一般工作。若行有余力，该动物仍可学习包含于该一般工作以外的命令。训练动物进行一般工作的检定次数比训练动物听令少，但耗费时间大约相同。DM 可裁定人物可否训练动物进行下列外的一般工作。

战斗用骑乘（DC 20）：驮负骑士进入战场的动物知道攻击、来、防御、退下、守卫、与跟随命令。训练动物执行战斗用骑乘耗费 6 星期的时间。若通过「驯养动物」检定，并花 3 星期的时间，人物也可将骑乘动物「升级」为战斗用骑乘动物。新的受训内容，包含一般工作与命令，将完全取代旧的。战马与骑乘用犬（请见《怪物图鉴》）已经受过战斗用骑乘训练，不用额外学习。

战斗（DC 20）：战斗一般工作的训练内容包含攻击、退下、与停留命令。其训练时间为 3 星期。

守卫（DC 20）：守卫一般工作的训练内容包含攻击、防御、退下、与守卫命令。其训练时间为 4 星期。

重度劳役（DC 15）：重度劳役一般工作的训练内容包含来、与工作命令。其训练时间为 2 星期。

打猎（DC 20）：打猎一般工作的训练内容包含攻击、退下、拿取、跟随、寻找、与追迹命令。其训练时间为 6 星期。

表演（DC 15）：表演一般工作的训练内容包含来、拿取、跟随、表演、与停留命令。其训练时间为 5 星期。

骑乘（DC 15）：骑乘一般工作的训练内容包含来、跟随、与停留命令。其训练时间为 3 星期。

*饲养野生动物：*饲养动物代表自幼驯养某野生动物。饲养者一次最多可同时饲养三只同种类动物。若驯养成功，人物可于饲养期间或之后同时训练所有动物听令。

动作：不一定。驾驭动物为移动动作，强迫动物则为整轮动作。（德鲁伊与巡林客对动物伙伴使用驾驭动物属于即时动作，强迫动物则属于移动动作。）对于上述耗费较长时间的活动，人物得先耗费该时间的一半（每只动物每天耗费 3 小时）进行饲养或训练等工作，然后才能进行检定。若检定失败，饲养或训练便失败，不用再继续进行下去。若检定成功，即可继续饲养或训练，直到时间结束，目的才算达成。若中途被打断或因故未完成，则对该动物之饲养或训练即失败。

重试：可以重试。但饲养野生动物不可。

特殊：人物可对智力 1 或 2 的非动物生物使用「驯养动物」，但其 DC 增加 5。该生物的训练规则和动物相同。关于训练非动物生物，请见《怪物图鉴》。

德鲁伊与巡林客对自己的动物伙伴进行「驯养动物」检定有+4 环境加值。同时，其动物伙伴也可学会一个或更多的额外命令。额外命令不计入动物学习命令的数量上限，训练不用耗费时间，也不须进行检定。

拥有专长「亲和动物」的人物，进行「驯养动物」检定有+2 加值。

共效：若人物「驯养动物」的技能级数大于等于 5，则「骑术」与职业特性「野性认同」检定有+2 加值。

未受训：没有「驯养动物」技能的人物可进行魅力检定驾驭或强迫已驯养之动物，但无法训练或饲养动物。没有「驯养动物」技能的德鲁伊与巡林客可进行魅力检定驾驭或强迫动物伙伴，但也无法训练或饲养未驯养之动物。

医疗（感知）（Heal）

本技能可让重伤同伴免于死亡、加速伤势复原、救治中毒同伴、或治疗疾病。

检定：DC 与效果取决于人物之目的。

目的	难度等级
急救	15
长期照护	15
治疗铁蒺藜、法术「荆棘丛生」、「刺石术」造成之伤害	15
治疗中毒	该毒素的 DC
治疗疾病	该疾病的 DC

*急救：*急救就是救治濒死人物。若人物的生命值降至负值，且持续恶化（每轮、每小时、或每天减少生命值 1 点），则本技能可让该人物伤势稳定。该人物的生命值不会增加，但也不再减少（有关濒死之说明，请见 145 页）。

*长期照护：*长期照护是花一天或更长的时间治疗伤者。若检定成功，则该伤者能以正常速度的二倍，回复生命值或属性伤害造成的属性值。换言之，若伤者一天休息 8 小时，则每天每等级可回复生命值 2 点，若一天完全休息，则每天每等级可回复生命值 4 点；若伤者一天休息 8 小时，则每天每等级可回复属性值 2 点，若一天完全休息，则每天每等级可回复属性值 4 点。人物一次最多可照护六名伤者。「医疗」技能须使用工具与某些耗材（绷带、膏药等），这些东西在有人居住的地方皆可轻易找到。

对治疗者而言，进行长期照护属于少量活动。人物无法对自己进行长期照护。

*治疗铁蒺藜、「荆棘丛生」、「刺石术」造成之伤害：*踩到铁蒺藜受伤的人物，其移动速度减为正常的一半。若「医疗」检定成功，伤者的移动便可恢复正常。

因「荆棘丛生」、「刺石术」而受伤的人物须通过反射检定，否则伤口会使其移动速度减为正常的 1/3。若有另一名人物花 10 分钟处理伤者的伤口，并通过「医疗」检定（DC 为该法术的豁免检定 DC），伤者的移动便可恢复正常。

*治疗中毒：*即治疗某一情况持续恶化的中毒人物（生命值持续减少或遭受其他不良效应）。中毒者进行豁免检定时，治疗者便进行「医疗」检定。若治疗者的检定结果大于中毒人物的检定结果，便以治疗者的检定结果取代中毒人物的检定结果，作为该次豁免检定结果。

*治疗疾病：*即治疗罹病某一人物。病人进行豁免检定时，治疗者便进行「医疗」检定。若治疗者的检定结果大于生病人物的检定结果，便以治疗者的检定结果取代生病人物的检定结果，作为该次豁免检定结果。

动作：急救、治疗伤害、治疗中毒属于标准动作。治疗疾病、处理「荆棘丛生」与「刺石术」的伤口约耗费 10 分钟。长期照护则为 8 小时的少量活动。

重试：不一定。一般而言，若无法确切知道前次检定的成败，便无法重试。举例而言，为中毒人物处理完伤口后，到下次中毒人物进行豁免检定前，治疗者都无从知道「医疗」检定的好坏，也无法重试。然而，在伤者还活着的情况下，急救可以重试。

特殊：拥有专长「自给自足」的人物，进行「医疗」检定有+2 加值。医药箱（Healer's kit，130 页）可让治疗者的「医疗」检定有+2 环境加值。



躲藏（敏捷；防具检定减值）（Hide）

本技能可让人物藏于阴影而不易被察觉，也可藉树丛的掩护悄悄接近建筑物，或在热闹的街上暗中跟随某人。

检定：「躲藏」须和任何可能发现者的「侦察」进行对抗检定。「躲藏」时若以正常速度的一半移动，对检定无不良影响。若以正常速度移动，则「躲藏」检定有-5 减值。攻击、奔跑、或冲锋中的人物几乎不可能躲藏（-20 减值）。

例如，莉达的速度为 20 尺，若不想受到「躲藏」检定减值，她只能以移动动作移动 10 尺（即 1 轮移动最多 20 尺）。

生物体型对「躲藏」检定有影响：超微型+16、微型+12、超小型+8、小型+4、大型-4、超大型-8、巨型-12、超巨型-16。

欲使用「躲藏」，得先有掩蔽或隐蔽（150-152 页）才行。若处于完全掩蔽或完全隐蔽，其他人看不见人物，通常（并非一定，请见下述之特殊状况）不用进行「躲藏」检定。

不论有心或无意，若有人注意到你，就无法使用「躲藏」。你可以尝试绕过转角到他人看不到的地方，再进行「躲藏」检定。尽管如此，其他人还是可能知道你的去向。若注意到你的人暂时分心（例如使用「唬骗」），便可尝试进行「躲藏」。若其他人的注意力从你身上转移到别处，且附近有地方可供躲藏，也可尝试使用本技能（一般而言，躲藏地点必须在「躲藏」技能级数 x1 尺的范围内）。尽管如此，由于得快速移动，该状况之「躲藏」检定有-10 减值。

*狙击：*若人物「躲藏」检定成功，且目标在 10 尺外，人物可进行一次远程攻击，并立刻再度使用「躲藏」。该状况之「躲藏」检定有-20 减值。

*制造躲藏的机会：*人物可使用「唬骗」（67 页）制造机会。有人注意时，「唬骗」检定成功可使对方暂时分心，如此人物便可进行「躲藏」检定。

动作：通常无。一般而言，「躲藏」检定属于移动的一部分，不算一个独立动作。不过，远程攻击后的「躲藏」（见上述狙击）属于移动动作。

特殊：隐形时，人物不移动的「躲藏」检定有+40 加值，人物移动的「躲藏」检定有+20 加值。

拥有专长「隐秘」的人物，进行「躲藏」检定有+2 加值。

即使没有掩蔽或隐蔽，13 级巡林客也能在自然环境下进行「躲藏」。而即使有人注意，17 级巡林客也能在自然环境下进行「躲藏」（48 页）。

威吓（魅力）（Intimidate）

本技能可斥退无赖、惊吓对手、或让囚犯说出消息。「威吓」包含言词和肢体语言。

检定：检定成功可使对方改变行为。「威吓」须和对方的等级检定（1d20+人物等级或 HD+感知加值+对恐惧的豁免检定加值）对抗。若检定成功，于处理「威吓」相关目的时，对方的态度可视为友善（也就是说，对方的态度并未实际改变，但会和人物聊天、劝告、提供有限度的帮助、拥护。请见「交涉」相关叙述）。只要人物在场，该效果便可持续 1d6x10 分钟。效果结束后，对方的态度改变为不友善（若原本即为不友善，则改变为敌对）。

若检定结果小于等于 DC-5，则对方提供不实无用的情报，或以其他方式阻挠人物。

*让对方丧失士气：*人物可于战斗中使用「威吓」，削弱对方意志。人物的「威吓」须和对方的等级检定对抗（见上述）。若检定成功，则对方陷入颤栗 1 轮。陷入颤栗的人物进行攻击检定、属性检定、与豁免检定有-2 减值。人物只能使用「威吓」对付近战中且看得见人物的敌人。

动作：不一定。使对方改变行为耗费 1 分钟。战斗中使用「威吓」为标准动作。

重试：不一定。重试通常无效。即使先前检定成功，对方也不会被进一步威吓。若先前检定失败，对方的意志会更为坚定，重试乃是徒劳无功。

特殊：人物体型每比对方大一级，「威吓」检定便有+4 加值。反过来说，人物体型每比对方小一级，「威吓」检定便有-4 减值。

对恐惧免疫的人物（例如大于等于 3 级的圣武士），本技能无效。对非智慧生物，本技能也无效。
拥有专长「说服者」的人物，进行「威吓」检定有+2 加值。
共效：若人物「唬骗」的技能级数大于等于 5，则「威吓」检定有+2 加值。

跳跃（力量；防具检定减值）（Jump）

本技能可跳过陷坑、围篱，或接触低垂的树枝。
检定：检定 DC 和跳跃距离取决于跳跃形式（见下文）。
「跳跃」检定也和人物速度相关。若人物速度为 30 尺（未着防具的人类），则检定不用加入速度相关的调整值。若人物速度小于 30 尺，每小 10 尺就有-6 减值。若人物速度大于 30 尺，每大 10 尺就有+4 加值。举例而言，速度 20 尺的人物进行「跳跃」检定有-6 减值，而速度 50 尺的人物进行「跳跃」检定有+8 加值。
此处的「跳跃」检定 DC 均假设人物起跳前至少有 20 尺的直线助跑空间。若没有，则 DC 加倍。
跳跃的移动距离包含于 1 轮内的最大移动距离。例如，库斯克的速度为 40 尺。他助跑 30 尺，跳过 10 尺断崖，总共移动 40 尺，视为一个移动动作。
拥有「跳跃」技能的人物，「跳跃」检定成功表示人物以双脚落地。进行未受训「跳跃」检定的人物，若检定结果小于 DC+5，表示人物以倒地姿势落地。
*跳远：*跳远为水平跳跃，可越过断崖或溪流等间隙。人物到达水平跳跃距离一半时，也到达垂直距离最高点（为水平跳跃距离的 1/4）。检定 DC 即为以尺计的跳跃距离。例如，欲越过 10 尺宽的陷坑，「跳跃」检定 DC 为 10。
若检定成功，表示人物于间隙远边以双脚落地。若检定失败，但检定结果大于等于 DC-4，表示跳跃距离不足。此时，若人物通过 DC 15 的反射检定，即可攀住间隙远边边缘。之后若再通过 DC15 的「攀爬」检定（属于移动动作），即可抵达远边。

跳远距离	难度等级[1]
5 尺	5
10 尺	10
15 尺	15
20 尺	20
25 尺	25
30 尺	30

（1）须有 20 尺助跑空间。若没有，则 DC 加倍。

*跳高：*跳高为垂直跳跃，可抵达高处或攀住头上的东西（如树枝）。检定 DC 为欲跳跃距离 x4。例如，想跳上 3 尺高的台子，DC 为 12（3x4）。
跳高攀住东西时，检定成功表示人物跳跃距离足够。若再通过 DC 15 的「攀爬」检定（属于移动动作），即可往上攀。若「跳跃」检定失败，表示人物跳跃距离不足，又回到起跳点。和跳远相同，若无 20 尺助跑空间，则 DC 加倍。

跳高距离[1]	难度等级[2]
1 尺	4
2 尺	8
3 尺	12
4 尺	16
5 尺	20
6 尺	24
7 尺	28
8 尺	32

（1）不计垂直可触距离，参见下述。
（2）须有 20 尺助跑空间。若没有，则 DC 加倍。

很明显地，人物接触某特定高度的难度与其体型相关。某体型一般生物的最大垂直可触距离（该生物在不跳跃的状况下，可触及之最大高度）请见下表。一般人类属于中型体型，在不跳跃的状况下可触及 8 尺高。四足生物（例如马）和二足生物的计算方式不同，视为体型小一级。

体型	垂直可触距离
超巨型	128 尺
巨型	64 尺
超大型	32 尺
大型	16 尺
中型	8 尺
小型	4 尺
超小型	2 尺
微型	1 尺
超微型	1/2 尺

*蹦跃：*只要物品高度不超过腰际（例如桌子或石头），人物可以蹦跃到该物品上。蹦跃的检定 DC 10，等效为移动 10 尺。因此，速度 30 尺的人物可以移动 20 尺，再蹦跃到柜台上。蹦跃不用助跑，即使无 20 尺助跑空间，DC 也不加倍。
*往下跳：*从高处故意往下跳时，使用「跳跃」可减少所受伤害。往下跳的检定 DC 为 15。往下跳不用助跑，即使无 20 尺助跑空间，DC 也不加倍。
若检定成功，计算伤害之坠落距离视为少 10 尺。因此，若从 10 尺高的地方往下跳，则不会受伤。若从 20 尺高的地方往下跳，计算伤害时视为从 10 尺高的地方坠落。
动作：无。「跳跃」检定包含于移动中，为移动动作的一部分。若人物于跳跃途中耗尽速度，其下一动作（无论于本回合或下回合）必须为移动动作以完成该次跳跃。
特殊：由于「跳跃」检定和人物速度相关，增加人物速度的效应也可增加跳跃距离。
拥有专长「飞跑」的人物，进行含助跑的「跳跃」检定有+2 加值。
进行「跳跃」检定时，半身人有+2 种族加值。半身人身手俐落。
拥有专长「杂耍」的人物，进行「跳跃」检定有+2 加值。
共效：若人物「翻滚」的技能级数大于等于 5，则「跳跃」检定有+2 加值。
若人物「跳跃」的技能级数大于等于 5，则「翻滚」检定有+2 加值。

知识（智力；须受训）（Knowledge）

知识就是对某一学问的研究，可能是文学，也可能是科学。如同「手艺」、「表演」、「专业」，「知识」包含许多子技能。以下列出一般常见的「知识」子项目。若 DM 同意，玩者也可自创学问。

·神秘（古代秘密、魔法传统、神秘徽记、神秘词句、构装生物、龙、魔法兽）
·建筑与工程（建筑物、水道、桥梁、防御工程）
·地下城（异怪、洞穴、泥形怪物、探勘）
·地理（土壤、地形、气候、人文）
·历史（皇室、战争、殖民、迁徙、建城）
·地方（传说、性格、住民、律法、风俗、传统、人形生物）
·自然（动物、精类生物、巨人、人形怪物、植物、季节轮替、气候、虫类生物）
·贵族与皇室（家族、纹章、家谱、家训、性格）
·宗教（神祇、神话历史、教会传统、圣徽、不死生物）
·位面（内层界、外层界、星界、灵界、异界生物、元素、位面相关魔法）

检定：对研究范围内的学问提供解答，简单问题的 DC 为 10，一般问题的 DC 为 15，困难问题的 DC 为 20 或 30。

许多状况下，人物可使用本技能辨识怪物、其特殊能力或弱点。检定 DC 为 10+该怪物 HD。检定成功表示人物想起一些该怪物的相关资讯，同时，检定结果与 DC 差距每多 5，DM 就可再多给一些相关资讯。

动作：通常无。大多数情况下，进行「知识」检定不算动作。人物仅是知道，或不知道解答。

重试：不可重试。检定结果就是人物对该事物的了解程度，再次思考无法马上学得新知。

共效：若人物「神秘知识」的技能级数大于等于 5，则「辨识法术」检定有+2 加值。

若人物「建筑与工程知识」的技能级数大于等于 5，则进行密门或密室相关的「搜索」检定有+2 加值。

若人物「地理知识」的技能级数大于等于 5，则以「生存」避免迷路或避开自然危险有+2 加值。

若人物「历史知识」的技能级数大于等于 5，则进行职业特性「逸闻知识」（28 页）检定有+2 加值。

若人物「地方知识」的技能级数大于等于 5，其「搜集信息」检定有+2 加值。

若人物「自然知识」的技能级数大于等于 5，则在地面自然环境（水域、沙漠、森林、丘陵、沼泽、山脉、平原）进行「生存」检定有+2 加值。

若人物「贵族与皇室知识」的技能级数大于等于 5，其「交涉」检定有+2 加值。

若人物「宗教知识」的技能级数大于等于 5，则进行职业特性「驱散不死生物」（159 页）检定有+2 加值。

若人物「位面知识」的技能级数大于等于 5，则在其他位面进行「生存」检定有+2 加值。

若人物「地下城知识」的技能级数大于等于 5，则在地底进行「生存」检定有+2 加值。

若人物「生存」的技能级数大于等于 5，其「自然知识」检定有+2 加值。

未受训：未受训「知识」检定即为智力检定。由于没研究过该学问，人物所知仅限于一般常识（DC10 或以下）。

聆听（感知）（Listen）

本技能可察觉来袭的敌人、发现从后方悄悄接近的生物、或偷听其他人的谈话。

检定：「聆听」的检定 DC 和人物可辨识的最小音量有关。有时，「聆听」也须和对方的「潜行」进行对抗检定。

DM 可选择秘密进行「聆听」检定。如此一来，当人物听不到异常动静时，玩者便无从得知究竟是附近无事，还是检定失败所致。

难度等级	声响
-10	战斗
0	人物交谈 [1]
5	对方穿着中型盔甲，缓慢前进（1 轮 10 尺）小心不弄出声响
10	对方无穿着防具，缓慢前进（1 轮 15 尺）小心不弄出声响
15	1 级游荡者在 10 尺内使用「潜行」
15	人物低声交谈 [1]
19	猫走路
30	猫头鹰俯冲猎杀

（1）若人物懂得该语言，检定结果大于等于 DC+10 表示人物成功辨识交谈内容。

DC 调整值	状况
+5	隔着一扇门
+15	隔着一堵石墙
+1	每 10 尺距离

若对方刻意小心不弄出声响，则上述之 DC 可用对方的「潜行」检定结果代替。表中列出之 DC 为（或约为）该情况的平均检定结果。例如，听见猫走路的 DC 为 19，表示猫的「潜行」技能调整值约为+9。若平均掷 1d20 之原值为 10，其「潜行」检定结果即为 19。

玩者知识与人物知识

处理玩者不具备的人物知识很容易，直接进行「知识」检定即可。例如，「地理知识」技能级数高的人物，其玩者不用把战役设定里的地理资料背熟，就能使用该技能。

反过来的情形就很棘手了。若玩者具备人物不可能有的知识，会发生什么事？举例而言，老玩者知道黑龙会喷吐强酸，但初出茅庐的人物八成不会知道。

一般而言，想完全区隔玩者知识和人物知识是不可能的。玩者和 DM 必须共同处理这种状况。某些 DM 鼓励玩者利用自身经验帮人物度过难关。有些 DM 则希望人物尽量贴近人物表上的特质。大多数 DM 介于二者之间。

若无法确定，请先询问 DM 如何处理。关于本议题的详细讨论，请见《地下城主指南》。

动作：不一定。在被动的情况下（例如，有人发出声响或人物进入新区域），若人物有机会听到声响，进行「聆听」检定不算动作。「聆听」检定失败后再重试属于移动动作。
重试：可以重试。「聆听」检定失败后再重试无不良后果。
特殊：数名人物同时尝试倾听某一声响时，DM 可只掷一次 d20，以该次结果代表所有人的「聆听」检定。
陷入迷魂状态的人物，在被动的情况下进行「聆听」检定有-4 减值。
拥有专长「警觉」的人物，其「聆听」检定有+2 加值。
面对宿敌时，巡林客的「聆听」检定有加值（关于巡林客宿敌说明，请见 47 页）。
精灵、侏儒与半身人的「聆听」检定有+2 种族加值。这些种族的天赋听觉敏锐。
半精灵的「聆听」检定有+1 种族加值。由于带有精灵血统，半精灵的听力比人类好，但仍不及精灵。
睡眠中的人物，其「聆听」检定有-10 减值。检定成功即惊醒。

潜行（敏捷；防具检定减值）（Move Silently）

使用本技能可无声无息地接近敌人，或悄悄溜走。
检定：「潜行」须和任何可能发现者的「聆听」进行对抗检定。「潜行」时若以正常速度的一半移动，对检定无不良影响。若以正常速度移动，则「潜行」检定有-5 减值。奔跑或冲锋中的人物几乎不可能潜行（-20 减值）。
在容易发出声响的地表（例如湿地或灌木丛）移动很难潜行。请见下表决定检定调整值。

地表	调整值
容易发出声响（碎石坡、深浅湿地、灌木丛、密碎石）	-2
非常容易发出声响（密灌木丛、深雪地）	-5

动作：无。「潜行」检定包含于移动或其他动作，属于其他动作的一部分。
特殊：以猫为魔宠的人物（有关魔宠说明，请见 52 页），进行「潜行」检定有+3 加值。
由于身手俐落，半身人的「潜行」检定有+2 种族加值。
拥有专长「隐秘」的人物，其「潜行」检定有+2 加值。

开锁（敏捷；须受训）（Open Lock）

本技能可开挂锁、密码锁、或字谜锁。开锁时，人物手边至少须有适当的简单工具（凿子、撬杆、钥匙模、铁丝等）。若无盗贼工具（Thieves' tools，130 页），只使用普通工具的状况下，「开锁」检定有-2 环境减值。使用精制品盗贼工具可有+2 环境加值。
检定：「开锁」检定的 DC 取决于锁的品质，介于 20 至 40 之间。请见下表。

锁	难度等级	锁	难度等级
简单锁	20	强化锁	30
普通锁	25	终极锁	40

动作：「开锁」检定为整轮动作。
特殊：拥有专长「灵活手指」的人物，其「开锁」检定有+2 加值。
未受训：未受训人物无法使用「开锁」，但可尝试以暴力打开（请见 165 页）。

表演（魅力）（Perform）

表演者精通数种艺术表达的形式，并懂得如何在众人面前展示。
和「手艺」、「知识」、「专业」一样，表演拥有许多技能子项，互不影响。例如，「表演：戏剧」的技能级数不会对「表演：演说」或「表演：弹奏乐器」的检定产生影响。人物可拥有许多不同子项的「表演」技能，其技能级数须个别计算。
「表演」技能分为九大子项，每子项又各自包含不同的表现方式、乐器、或技巧。请见下表。DM 可视情况增加之。
·戏剧（喜剧、剧情、默剧）
·喜剧（搞笑、打油诗、说笑话）
·舞蹈（芭蕾、华尔兹、捷舞）
·键盘乐器（大键琴、钢琴、管风琴）
·演说（叙事诗、颂、说故事）
·打击乐器（钟、铃、鼓、钹）
·弦乐器（小提琴、竖琴、鲁特琴、曼陀林）
·管乐器（笛、笙、竖笛、萧姆管、小喇叭）
·演唱（民谣、咏唱、旋律）
检定：本技能可让观众留下深刻印象。

难度等级	表演
10	例行表演。基本上，在公共场所卖艺和行乞差不多。人物每天可赚 1d10 铜币。
15	具娱乐性的表演。在繁华的大城市中，人物每天可赚 1d10 银币。
20	杰出的表演。在繁华的大城市中，人物每天可赚 3d10 银币，同时也可能受邀加入职业表演团体，在地方上享有名声。
25	令人难忘的表演。在繁华的大城市中，人物每天可赚 1d6 金币，同时也可能得到贵族赞助，在国家中享有名声。
30	极优异的表演。在繁华的大城市中，人物每天可赚 3d6 金币，同时也可能得到远方贵族、甚至异界生物的赞助。

使用精制品乐器（130 页）表演时，检定有+2 环境加值。
动作：不一定。在公共场所表演赚钱耗费一下午至一天的时间，由 DM 决定。关于吟游诗人的特殊表演能力，请见 29 页。
重试：可以重试。然而再度检定成功无法抵消先前检定失败造成的影响，而且，先前观众对人物表演会有先入为主的观念，变得更难取悦（每从事过一次失败的表演，同样观众的 DC 增加 2）。
特殊：吟游诗人「表演」技能级数须大于等于 3，才能使用职业特性中的提振士气、破咒曲与迷魂曲。欲使用提振技能，「表演」技能级数须大于等于 6。欲使用暗示，「表演」技能级数须大于等于 9。欲使用提振战力，「表演」技能级数须大于等于 12。欲使用自由曲，「表演」技能级数须大于等于 15。欲使用提振英勇，「表演」技能级数须大于等于 18。欲使用集体暗示，「表演」技能级数须大于等于 21。关于吟游诗人的说明，请见 29 页。

除了「表演」外，人物也可使用技能「手上功夫」、「翻滚」、走索、或施展法术（特别是幻术系法术）娱乐观众。

专业（感知；须受训）（Profession）

专业人士能以其专业技能谋生。例如药剂师、渡者、书记、酿酒人、厨师、驾驶、农夫、渔夫、向导、药草师、旅店老板、锯木工、磨坊工、矿工、脚夫、牧场工、水手、抄写员、工事工程师、马夫、制革者、运输车驾驶、伐木工等。

和「手艺」、「知识」、「表演」一样，专业拥有许多技能子项，互不影响。例如，「专业：厨师」的技能级数不会对「专业：磨坊工」或「专业：矿工」的检定产生影响。人物可拥有许多不同子项的「专业」技能，其技能级数须个别计算。

「手艺」技能着重于制造物品，「专业」技能则着重于广泛而非特定的知识。大致而言，服务业多属「专业」技能，制造业则多属「手艺」技能。

检定：人物可从事与「专业」技能相关的工作，若为全职，每周约可赚得检定结果一半的金币。人物知道如何使用相关工具、进行该职业日常工作、管理未受训之助手，以及处理一般问题。例如，水手懂得如何打基本绳结、使用或修复帆，以及如何站在甲板上观察海洋。特定工作的 DC 由 DM 决定。

动作：不适用。「专业」检定通常耗费一星期的时间。

重试：不一定。若目的为赚钱，则不可重试，当周收入即由该次检定结果决定。人物可于一周后再度进行检定，决定下周收入。若为特定工作进行检定，通常可以重试。

未受训：未受训的劳工或助手（没有技能级数的人物）平均日薪为 1 银币。

骑术（敏捷）（Ride）

此技能可骑乘座骑，可能是马、骑乘用犬、狮鹫、龙、或其他适于骑乘之生物。若人物尝试骑乘不适于骑乘之生物（例如大部分的二足生物），则检定有-5 减值。

检定：一般骑术动作不须检定，人物可毫无困难地套鞍、上座骑、骑乘、和下座骑。然而，某些骑术动作须进行检定。请见下表。



骑术动作	难度等级	骑术动作	难度等级
以双膝控制座骑	5	跳跃	15
避免摔落	5	驱策座骑加速	20
与战骑同时进行战斗	10	在战斗中控制座骑	20
利用座骑掩蔽	15	快速上下座骑	20[1]
缓和摔落力道	15		

（1）须计入防具检定减值。

以双膝控制座骑：人物可立即反应，以双膝控制座骑，空出双手进行作战。人物回合起始时进行检定，若检定失败，则该轮内仅能用一只手作战，另一只手必须用来控制座骑。

避免摔落：人物可立即反应，于受伤、座骑突然冲出或退后时避免摔落。该检定不算动作。

与战骑同时进行战斗：命令受过战斗训练的座骑进行攻击同时，人物也可正常进行攻击。该检定为即时动作。

利用座骑掩蔽：人物可立即反应，滑到座骑一侧藏住身体，以座骑进行掩蔽。此状况下无法攻击或施法。检定失败即无法获得掩蔽效果。该检定不算动作。

缓和摔落力道：人物可立即反应，于摔落时（例如座骑死亡或摔落）尝试缓和冲击，以避免受伤。若检定失败，则受伤 1d6 点。该检定不算动作。

跳跃：人物可控制座骑跳越障碍物。检定时，以人物的「骑术」技能调整值，或座骑的「跳跃」技能调整值（取其小者），决定跳跃距离。跳跃时，人物还须进行 DC 15 的「骑术」检定，以避免摔落。摔落至少受伤 1d6 点。该检定不算动作，视为座骑移动的一部分。

驱策座骑加速：人物可驱策座骑加速移动。若检定成功，表示座骑速度于 1 轮内增加 10 尺，且座骑受伤 1 点。人物可每轮驱策座骑加速，但连续使用时，座骑受伤皆须再加倍（2 点、4 点、8 点、以此类推）。

在战斗中控制座骑：人物可尝试以移动动作，于战斗中控制轻型马、矮种马、重型马、或其他未受过战斗训练的座骑。若检定失败，本轮内便无法进行其他动作。战斗中控制战马或矮种战马不须检定。

快速上下座骑：若人物本轮内仍可进行移动动作，则可尝试以即时动作快速上下座骑（该座骑体型必须小于等于人物体型加一级）。若检定失败，则视为移动动作。人物无法快速上下比自己体型大超过一级以上的座骑。

动作：不一定。上下座骑通常为移动动作。其他检定则为移动动作、即时动作、或不算动作。请见上列叙述。

特殊：若座骑未佩鞍座，则「骑术」检定有-5 减值。

若座骑佩上军用鞍座（132 页），则避免摔落之「骑术」检定有+2 环境加值。

「骑术」技能是以下专长的先决条件：「骑乘射击」、「骑乘战斗」、「快速骑乘攻击」、「奋力冲锋」、与「践踏」。请见第五章。

拥有专长「亲和动物」的人物，进行「骑术」检定有+2 加值。

共效：若人物「驯养动物」的技能级数大于等于 5，其「骑术」检定有+2 加值。

搜索（智力）（Search）

本技能可寻找密门、简单陷阱、密室、或其他隐藏线索。「侦察」技能可让人物注意到某事物，例如躲藏一旁的游荡者。「搜索」技能则为主动寻找辨识细微或不寻常的事物。

只有游荡者能以「搜索」技能寻找复杂陷阱。（见下述：限制）

检定：一般而言，人物必须位于搜索物品或区域 10 尺内。请见下表决定检定 DC。

目的	难度等级
在装满垃圾的箱子里寻找特定物品	10
寻找一般密门或简单陷阱	20
寻找复杂的非魔法陷阱（限游荡者使用）[1]	21 或更高
寻找魔法陷阱（限游荡者使用）[1]	25+该陷阱之法术等级
寻找隐藏良好的密门	30
寻找足迹	不一定[2]

（1）即使职业不为游荡者，矮人也可使用「搜索」寻找岩石制或岩石内的陷阱。

（2）若检定成功，可找到足迹或生物通过的痕迹，但人物无法据此追踪。关于专长「追踪」之 DC 请见第五章。

动作：搜索长宽各 5 尺的区域，或长宽高各 5 尺的空间，均属于整轮动作。

特殊：精灵的「搜索」检定有+2 种族加值，半精灵则有+1 种族加值。精灵无意间经过密门，且距离该密门 5 尺内，可由 DM 暗中进行「搜索」检定，以决定是否发现该密门（半精灵不可）。

拥有专长「调查员」的人物，进行「搜索」检定有+2 加值。

游荡者也可尝试使用此技能寻找「爆裂符文」、「火焰陷阱」、「守卫结界」、「魔法徽记」、与「传送法阵」制造之陷阱，其后也可尝试使用「解除装置」解除。寻找以「圈套术」制造之陷阱位置，DC 为 23。至于以法术「荆棘丛生」或「刺石术」制造之陷阱，游荡者可使用「搜索」寻找，但「解除装置」却无法解除。关于各法术说明，请见第十一章。

作用中的防护系法术若彼此相距 10 尺内超过 24 小时，其交界处会产生几乎不可见的魔法波动。因此，对该些防护系法术进行「搜索」检定有+4 加值。

共效：若人物「搜索」的技能级数大于等于 5，以「生存」寻找或追踪足迹有+2 加值。

若人物「建筑与工程知识」的技能级数大于等于 5，进行密门或密室相关的「搜索」检定有+2 加值。

限制：所有人物皆可使用「搜索」检定，寻找 DC 小于等于 20 的陷阱。但只有游荡者可使用「搜索」检定，寻找 DC 大于 20 的陷阱（例外：施展「寻找陷阱」法术的牧师，可以暂时拥有和游荡者相同的「搜索」能力）。

即使职业不为游荡者，矮人也可使用「搜索」寻找岩石制或岩石内的复杂陷阱（DC 大于 20）。同时，由于拥有「熟悉岩石」的能力，矮人进行岩石相关的「搜索」检定有+2 种族加值。

察言观色（感知）（Sense Motive）

本技能可察觉对方是否想骗你、体会谈话中的隐含讯息、或发现某人受魔法控制等。「察言观色」代表对他人肢体语言、说话习惯、与特殊动作的敏感度。

检定：若检定成功，人物可避免被骗（请见本章 67 页有关「唬骗」之说明）。人物也可使用本技能留意周遭是否有不寻常的事件，或判断某人是否值得信任。DM 可秘密进行「察言观色」检定，如此一来，人物便无从得知检定结果好坏。

目的	难度等级
直觉	20
觉察附魔	25 或 15
辨识秘密讯息	不一定

*直觉：*直觉是对目前社交情况的敏感度。藉由观察他人行为，可发现事情是否不对劲（例如，和骗子交谈时）。或者，你也可感觉对方是否值得信任。

*觉察附魔：*可辨识对方行为是否受到附魔效应的影响（即影响心灵的魔法效果，例如法术「魅惑人类」。即使对方不自觉，人物也可辨识。检定 DC 通常为 25。若对方受法术「支配人类」影响（详见第十一章），由于行为受限，检定 DC 为 15。

*辨识秘密讯息：*人物可使用「察言观色」破解他人以「唬骗」传递的秘密讯息。此时，人物须以「察言观色」和讯息传递者的「唬骗」进行对抗检定。人物每错失一段相关讯息，其检定便须再有-2 减值。例如，人物破解关于暗杀外交使节的计画，若不知道使节来访之事，检定便有-2 减值。若检定成功，但检定结果小于等于对方检定结果+4，表示人物知道对方正传递讯息，但无法破解内容。若检定结果大于等于对方检定结果+5，表示人物了解讯息内容。若检定失败，但检定结果大于等于对方检定结果-4，表示人物不知道对方正传递讯息。若检定结果小于等于对方检定结果-5，表示人物误解讯息内容。

动作：使用「察言观色」通常耗费 1 分钟，但人物也可花一整晚观察周遭其他人。

重试：不可重试。不过，对方每以「唬骗」进行一次欺骗，便可进行一次「察言观色」检定。

特殊：面对宿敌时，巡林客的「察言观色」检定有加值（关于巡林客宿敌说明，请见 47 页）。

拥有专长「谈判专家」的人物，进行「察言观色」检定有+2 加值。

共效：若人物「察言观色」的技能级数大于等于 5，则「交涉」检定有+2 加值。

手上功夫（敏捷；须受训；防具检定减值）（Sleight of Hand）

本技能可切开或扒走皮包、顺手牵羊偷东西、把轻型武器藏在衣服里、或利用帽子与面包大小的物品表演魔术。

检定：摸走无人看顾、硬币大小的物品，DC 为 10。不受特别注意下，表演简单魔术的 DC 也是 10。例如，想把硬币变不见，若对方没特别注意，则检定 DC 为 10。

若有人特别注意，则人物的「手上功夫」须和对方的「侦察」进行对抗检定。对方的检定结果并不妨碍人物动作，仅代表对方是否察觉。

人物可以把小型物品（包含轻型武器，如手斧，或便于隐藏的远程武器，如飞镖、投石索、或单手弩）藏在身上。被观察时，人物的「手上功夫」须和对方的「侦察」进行对抗检定。被搜身时，人物的「手上功夫」须和对方的「搜索」进行对抗检定。由于找东西比藏东西容易，对方的「搜索」检定有+4 加值。匕首比一般轻型武器容易隐藏，藏匕首时，人物的「手上功夫」检定有+2 加值。较小的物品，如硬币、手里剑或戒指等，隐藏时的「手上功夫」检定有+4 加值。穿着大件或厚重衣物（例如斗篷），隐藏时的「手上功夫」检定也有+2 加值。拔出隐藏武器属于标准动作，不引发借机攻击。

人物尝试从其他生物身上偷走物品的检定 DC 为 20。此时，对方须进行与人物「手上功夫」检定结果对抗的「侦察」检定，以决定是否发现遭到扒窃。若检定成功，不管东西是否偷到手，对方都会发现人物动作有异。
和「表演」一样，人物也可使用「手上功夫」变魔术、耍球等，以娱乐观众。

难度等级	目的
10	摸走无人看顾、硬币大小的物品，或把硬币变不见
20	偷走他人身上的物品

动作：「手上功夫」通常属于标准动作。然而，人物可选择有-20 减值，以即时动作进行「手上功夫」检定。
重试：可以重试。若前次偷窃失败或被发现，欲对相同人物再次下手，或又被同一人特别注意，DC 增加 10。
特殊：拥有专长「熟练手法」的人物，进行「手上功夫」检定有+2 加值。
共效：若人物「唬骗」的技能级数大于等于 5，则「手上功夫」检定有+2 加值。
未受训：未受训「手上功夫」检定即为敏捷检定。由于未受过专业训练，该人物无法进行 DC 大于 10 的「手上功夫」检定（把物品藏在身上除外）。

语言（无；须受训）（Speak Language）

语言	常见使用者	文字
深渊语	妖魔、阵营为混乱邪恶之异界生物	炼狱文
水族语	水系生物	精灵文
风族语	风系生物	龙文
天界语	阵营为善良之异界生物	天界文
通用语	人类、半身人、半精灵、半兽人	通用文
龙语	狗头人、战蜥人、蜥人族、龙	龙文
德鲁伊语	限德鲁伊使用	德鲁伊文
矮人语	矮人	矮人文
精灵语	精灵	精灵文
巨人语	食人魔、巨人	矮人文
侏儒语	侏儒语	矮人文
地精语	地精、大地精、熊地精	矮人文
豺狼人语	豺狼人	通用文
半身人语	半身人	通用文
火族语	火系生物	龙文
炼狱语	恶魔、阵营为守序邪恶之异界生物	炼狱文
兽人语	兽人	矮人文
木族语	树精	精灵文
土族语	索尔石怪、其他土系生物	矮人文
地底通用语	黑暗精灵、夺心魔	精灵文

常见语言与文字请见上表。
动作：不适用。
重试：不适用。「语言」不须检定。

「语言」的作用机制和其他技能不同。请见下列说明。
·1 级人物通晓的语言数为 1 或 2 个（视人物种族而定），再加上与智力调整值相等的数目（请见第二章）。
·花费技能点数提升「语言」技能级数的规则如常。每购买技能级数一级，「语言」技能级数并不上升，但人物多通晓一种语言。
·「语言」不须检定，仅有通晓与不通晓之分。
·除了野蛮人外，任何人物均可读写其通晓的语言（野蛮人须花费额外技能点数，才能读写其通晓的语言）。每种语言皆有对应文字（某些语言的文字共通）。

辨识法术（智力；须受训）（Spellcraft）

本技能可辨识施展中或作用中之法术。
检定：人物可辨识法术或魔法效应。请见上表决定检定 DC。

难度等级	目的
13	施展「阅读魔法」辨识「守卫结界」。不算动作
15+法术等级	辨识施展中的法术（必须看到或听到该法术之言语或姿势成分）。不算动作。不可重试。
15+法术等级	从法术书或卷轴学习法术（限法师使用）。对该法术而言，除非人物「辨识法术」技能级数上升至少 1，否则不可重试（就算找到其他学习来源也不可）。耗费 8 小时。
15+法术等级	从借来的法术书准备法术（限法师使用）。每天仅可尝试一次。不耗费额外的时间。
15+法术等级	施展「侦测魔法」，由单一物品或生物周围泛出之可见灵光辨识该法术相关学派（若该灵光并非法术效应，则 DC 为 15+施法者等级的一半）。不算动作。
19	施展「阅读魔法」辨识「魔法徽记」。不算动作。
20+法术等级	辨识作用中的法术（必须能看到或侦测该法术的效应）。不算动作。不可重试。
20+法术等级	辨识由魔法创造或塑形的材料（例如，辨识一堵铁墙是否由「铁墙术」所制造）。不算动作。不可重试。
20+法术等级	未施展「阅读魔法」的情况下尝试阅读书写之法术（例如卷轴）。每天仅可尝试 1 次。整轮动作。
25+法术等级	进行目标为自己的法术的豁免检定后，辨识该法术。不算动作。不可重试。
25	鉴定药水。耗费 1 分钟。不可重试。
20	绘出魔法图阵，让「次元锚」可施展于某法术法阵上。耗费 10 分钟。不可重试。由 DM 进行检定。
30 或更高	辨识陌生或独特的魔法效应（例如，魔法流的效应）。耗费时间不一定。不可重试。

动作：不一定。请见上表。
重试：请见上表。
特殊：专精法师对于其专精学派法术进行「辨识法术」检定，有+2 加值。然而，对于禁制学派法术进行「辨识法术」检定时，有-5 减值（某些目的甚至无法达成，例如学习禁制学派的法术）。
拥有专长「魔法天赋」的人物，进行「辨识法术」检定有+2 加值。
共效：若人物「神秘知识」的技能级数大于等于 5，则「辨识法术」检定有+2 加值。
若人物「使用魔法装置」的技能级数大于等于 5，以「辨识法术」阅读卷轴法术有+2 加值。
若人物「辨识法术」的技能级数大于等于 5，进行卷轴相关的「使用魔法装置」检定有+2 加值。
除此之外，藉由施展某些法术（例如「侦测魔法」，219 页），也可进行「辨识法术」检定，以获得魔法资讯。

侦察（感知）（Spot）

本技能可察觉埋伏的强盗、察觉躲藏于暗巷中的游荡者、拆穿易容、读唇语、或察觉一堆垃圾里的巨蜈蚣。
检定：「侦察」主要用于察觉躲藏的人物或生物。一般而言，若对方不愿暴露位置，「侦察」须和对方的「躲藏」进行对抗检定。有时对方并非刻意躲藏，但仍不易察觉，因此人物必须通过「侦察」检定才能发现对方。
若「侦察」检定结果大于 20，通常即可察觉附近的隐形生物（但还是看不到）。
「侦察」也可拆穿使用「易容」的人（请见本章 72 页关于「易容」之说明），或于听不见与无法理解对方说话的状态下读唇。
DM 可主动进行「侦察」检定，以决定人物与其他人遭遇的起始距离。此时，「侦察」检定有减值，该减值由人物和对方的距离决定。若人物于分心状态下（并未专心斥候）进行检定，也有额外减值。

状况	减值
每 10 尺距离	-1
侦察者分心	-5

*读唇：*藉由观察唇形，人物可以知道对方在说什么。人物必须可以看到对方，和对方的距离在 30 尺内，也必须懂得对方使用的语言（读唇和语言有关）。检定的基本 DC 为 15，若内容复杂或对方不擅辞令，则 DC 增加。读唇期间内，不能让对方嘴唇离开人物视线。
若检定成功，人物即可了解对方在 1 分钟内说话的大意。尽管如此，人物仍可能错失某些细节。若检定失败，但检定结果大于等于 DC-4，则无法辨识对方的唇形。若检定结果小于等于 DC-5，可能误解对方的说话内容。检定由 DM 秘密执行，因此玩者无从得知人物成功或误解。
动作：不一定。在被动的情况下（例如，有人试图偷溜过人物，或人物进入新区域），若人物有机会发觉对方，进行「侦察」检定不算动作。「侦察」检定失败后再重试属于移动动作。读唇时，检定进行前，人物必须先专注 1 分钟观察对方唇形。这段时间内，人物不能进行其他动作（以正常速度的一半移动除外）。
重试：可以重试。人物可以使用「侦察」寻找之前未察觉的事物，没有不良后果。读唇每分钟仅能重试一次。
特殊：陷入迷魂状态的人物，在被动的情况下进行「侦察」检定有-4 减值。
拥有专长「警觉」的人物，进行「侦察」检定有+2 加值。
面对宿敌时，巡林客的「侦察」检定有加值（关于巡林客宿敌说明，请见 47 页）。
由于感觉敏锐，精灵的「侦察」检定有+2 种族加值。
半精灵的「侦察」检定有+1 种族加值。由于带有精灵血统，半精灵的眼力比人类敏锐，但仍不及精灵。
以猎鹰为魔宠的人物（有关魔宠说明，请见 52 页），在日照或其他明亮区域进行「侦察」检定有+3 加值。
以猫头鹰为魔宠的人物（有关魔宠说明，请见 52 页），在昏暗或其他黑暗区域进行「侦察」检定有+3 加值。

生存（感知）（Survival）

本技能可追迹、在野外打猎、带领队伍安全穿越冰原、辨识附近是否住有枭头熊、预测天气、或避开流沙等自然危险等。
检定：在野外时，本技能可使队伍安全无恙，并觅得足够食物。请见下表决定检定 DC。
除非职业为巡林客，或拥有专长「追踪」，否则人物无法以「生存」追踪复杂痕迹（请见下述：限制）。

难度等级	目的
10	野外生活。一边打猎觅食（不用饮水与食物补给），一边前进，最高速度为大陆移动速度的一半。检定结果每比 10 多 2，人物便可多供给一人份饮水与食物。
15	面对剧烈天气之强韧检定，若以大陆移动速度一半前进可有+2 加值，若停留原地可有+4 加值。检定结果每比 15 多 1，人物便可多让一名队友拥有和自己相同之加值。
15	避免迷路或避开自然危险，例如流沙。
15	预测 24 小时内的天气。检定结果每比 15 多 1，人物便可多预测一天的天气。
不一定	追迹（请见第五章「追踪」专长）。

动作：不一定。一次「生存」检定耗费数小时至一天的时间。追迹至少为整轮动作，DM 可视情况延长时间。
重试：不一定。若为了在野外生活，或获得强韧检定加值，每 24 小时可检定一次「生存」，其结果在一日内皆适用。若为了避免迷路或避开自然危险，可于遭遇时进行检定，但面对同一状况不可重试。若为了追迹，人物可于 1 小时（室外）或 10 分钟（室内）的搜索后重试。

限制：任何人物都可使用「生存」寻找足迹。若 DC 小于等于 10，也可尝试追迹。若 DC 大于 10，除非职业为巡林客，或拥有专长「追踪」（101 页），否则人物无法以「生存」追踪该足迹。

特殊：若人物「生存」的技能级数大于等于 5，即可定出正北的方向。
寻找或追踪宿敌足迹时，巡林客的「生存」检定有加值（关于巡林客宿敌说明，请见 47 页）。
拥有专长「自救」的人物，进行「生存」检定有+2 加值。

共效：若人物「生存」的技能级数大于等于 5，则「自然知识」检定有+2 加值。
若人物「地下城知识」的技能级数大于等于 5，则在地底进行「生存」检定有+2 加值。
若人物「自然知识」的技能级数大于等于 5，则在地面自然环境（水域、沙漠、森林、丘陵、沼泽、山脉、平原）进行「生存」检定有+2 加值。
若人物「地理知识」的技能级数大于等于 5，则以「生存」避免迷路或避开自然危险有+2 加值。
若人物「位面知识」的技能级数大于等于 5，则在其他位面进行「生存」检定有+2 加值。
若人物「搜索」的技能级数大于等于 5，以「生存」寻找或追踪足迹有+2 加值。

游泳（力量）（Swim）

本技能可让陆栖生物游泳、潜水、或避开水中障碍。

检定：在水中，人物须每轮进行「游泳」检定。若检定成功，表示人物可以正常速度的 1/2（整轮动作）或 1/4（移动动作）游泳。若检定失败，且检定结果大于等于 DC-4，表示人物该轮无法在水中移动。若检定结果小于等于 DC-5，表示人物沈到水面下。
沈到水面下的人物（不论检定失败或故意）必须屏住呼吸。在屏住呼吸的状态下，人物最多可维持的轮数等于人物的体质，且仅能进行移动动作或即时动作。若进行标准动作或整轮动作（例如攻击），剩余可屏住呼吸的轮数即减 1（因此，在屏住呼吸的状态下战斗，人物仅能维持正常一半的时间）。这段期间结束后，若人物欲继续屏住呼吸，每轮须进行 DC 10 的体质检定，且每多一轮，DC 再增加 1。若检定失败，人物即溺水（关于窒息相关规则，请见《地下城主指南》）。
「游泳」检定 DC 取决于水域状况。

水域状况	难度等级
风平浪静	10
波涛汹涌	15
暴风雨	20[1]

（1）即使在未受威胁或干扰的状况下，于暴风雨中进行「游泳」检定也不能取 10。

每游 1 小时，人物便须进行 DC 20 的「游泳」检定，若未成功则因疲乏而受 1d6 点非致死伤害。
动作：「游泳」检定成功一次，表示人物可以正常速度的 1/4 移动（属于移动动作），或正常速度的 1/2 移动（属于整轮动作）。
特殊：「游泳」检定的防具检定减值与负重减值加倍（见 123 页与 162 页）。例如，穿着全身铠甲的减值为-12，而不是-6。
拥有专长「竞技」的人物，进行「游泳」检定有+2 加值。
拥有专长「耐久」的人物，进行避免非致死伤害的「游泳」检定有+4 加值。
拥有游泳速度的生物可以其游泳速度在水中移动，不须进行「游泳」检定。进行特殊动作或避开危险的「游泳」检定时，有+8 种族加值。即使在受威胁或干扰的状况下，该生物的「游泳」检定也可以取 10。在水中直线移动时，该生物可以奔跑。

翻滚（敏捷；须受训；防具检定减值）（Tumble）

本技能可尝试俯冲、侧翻、与前后翻等动作。若人物速度因防具或多余物品而减慢，便无法使用本技能（见 162 页表 9-2）。
检定：人物可缓和坠落力道或翻过对手，也可使用本技能娱乐观众（如同「表演」）。请见下表决定检定 DC。

难度等级	目的
15	计算坠落伤害时，坠落距离可少算 10 尺。
15	以正常速度一半进行翻滚（视为正常移动的一部份），且不引发借机攻击。检定失败表示人物以正常速度一半进行特技移动，但引发借机攻击。若翻滚经过多名对手，即须依照经过顺序各自进行一次检定（若同时经过，由玩者选择该顺序）。经过第一名对手后，每多经过一名对手，检定 DC 再增加 2。
25	以正常速度一半进行翻滚（视为正常移动的一部份）通过一名敌人占据之区域（上、下或绕过），且不引发借机攻击。检定失败表示人物无法通过，停在该敌人旁，且引发借机攻击。每试图通过一名敌人，即须进行一次检定。通过第一名对手后，每多经过一名对手，检定 DC 再增加 2。

若地面存有障碍物或危险，例如天然岩壁地面或灌木丛，进行「翻滚」的难度便增加。请见下表调整 DC。

地面	DC 调整值
轻度障碍（碎石、疏碎石、浅湿地[1]、灌木丛）	+2
重度障碍（天然岩壁地面、密碎石、密灌木丛）	+5
轻度溜滑（潮湿）	+2
重度溜滑（结冰）	+5
倾斜多角	+2

（1）在深湿地无法进行「翻滚」。

加速特技移动：人物可尝试加速特技移动通过敌人。以正常速度进行特技移动，「翻滚」检定有-10 减值。
动作：不适用。翻滚是移动的一部分，属于移动动作的一部分。
重试：通常不可重试。检定失败之后，同样的观众不会再对特技表演有兴趣。每次坠落时，人物也只能在着地瞬间尝试缓和力道一次，视为即时动作。

特殊：若「翻滚」的技能级数大于等于 5，进行防御式战斗时，AC 的闪避加值为+3，而非+2（有关防御式战斗，请见 140 页）。
若人物「翻滚」的技能级数达到 5，进行全防御时，AC 的闪避加值为+6，而非+4（有关全防御，请见 142 页）。
拥有专长「运动」的人物，进行「翻滚」检定有+2 加值。
共效：若人物「翻滚」的技能级数大于等于 5，则「平衡」与「跳跃」检定有+2 加值。
若人物「跳跃」的技能级数大于等于 5，则「翻滚」检定有+2 加值。

使用魔法装置（魅力；须受训）（Use Magic Device）

本技能可启用魔法装置，包含：卷轴、法杖、以及无法以其他方式启用的魔法物品。

检定：本技能可让人物阅读魔法或使用魔法物品。使用魔法物品可使人物视同拥有某法术能力、其他职业的职业特性，或模仿其他种族与阵营。



每次启用装置（如法杖等物品）皆须进行检定。若使用本技能模仿其他阵营等持续性特质（例如，非邪恶阵营的人物携带秽暗之书，为了避免遭该书伤害而模仿中立邪恶），则须每小时进行一次检定。

人物必须有意识地模仿。也就是说，欲进行「使用魔法装置」检定，人物本身必须知道自己正尝试模仿何种要素。请见下表决定检定 DC。

目的	难度等级
胡乱启用	25
阅读书写之法术	25+法术等级
使用卷轴	20+施法者等级
使用法杖	20
模仿职业特性	20
模仿属性值	见内文说明
模仿种族	25
模仿阵营	30

*胡乱启用：*某些魔法物品是由特定言语、思想或动作启用。在毫无资讯的情况下，人物可尝试使用该物品，视同人物使用了该特定言语、思想或动作。然而，人物仍须做出类似的举动。例如，说话、挥动该物品、或其他。若之前曾经成功启用该物品，检定时有+2 加值。

若检定失败，且检定结果大于等于 DC-9，表示人物无法启用该物品。若检定结果小于等于 DC-10，表示人物犯下严重失误。严重失误即魔法能量释放，但却无法受到控制。DM 可参考使用卷轴严重失误的规则，决定该严重失误的后果。常见后果包括：该物品影响对象错误、魔法能量造成使用者受伤 2d6 点等。使用卷轴施展人物无法自行施展的法术时，也可能犯下严重失误，但这和胡乱启用魔法物品犯下的严重失误须分开检定并执行（请见《地下城主指南》）。

*阅读书写之法术：*效果和以「辨识法术」阅读书写之法术相同，但 DC 增加 5。阅读书写之法术必须专注 1 分钟。

*模仿属性值：*透过卷轴施法时，人物相关属性的属性值必须够高（法师法术为智力、神术为感知、术士或吟游诗人法术为魅力）。人物的有效属性值（即上述相关属性）为检定结果减 15。若人物相关属性值原本就够高，即不须进行检定。

*模仿阵营：*某些魔法物品会根据使用者阵营产生有利或不利之效果。人物可使用本技能模仿任何阵营使用该物品。举例而言，任何非邪恶阵营的人物若接触秽暗之书，就会受伤。莉达可以「使用魔法装置」模仿邪恶阵营，并安全处理该书。人物每次只能模仿一个阵营。

*模仿职业特性：*有时候，启用魔法物品须模仿特定职业特性。此时，人物的有效职业等级为检定结果减 20。举例而言，莉达找到一种魔法圣杯，可让牧师或老练的圣武士，藉由类似驱散不死生物的能力，导引正能量至清水中，使其变成圣水。莉达尝试模仿牧师驱散不死生物的能力，以启用该魔法装置。她的有效职业等级为检定结果减 20。由于 1 级牧师即拥有驱散不死生物的能力，因此莉达「使用魔法装置」检定结果须大于等于 21 才算成功。

人物无法使用所模仿之职业特性，仅能模仿该职业特性以启用魔法装置。

若模仿之职业有阵营限制，则人物必须符合该阵营。如果人物原本不属于该阵营，须另外进行「使用魔法装置」检定模仿之（见上述）。

*模仿种族：*有些魔法装置限特定种族才能使用，或由特定种族使用效果更好。人物可模仿特定种族使用该物品。举例而

言，半身人莉达可尝试模仿矮人使用矮人飞锤（见《地下城主指南》226 页）。若莉达「使用魔法装置」检定失败，该飞锤的威力仅和一般飞锤相同。但若检定成功，莉达便可像矮人一样发挥该飞锤的威力。人物每次只能模仿一个种族。

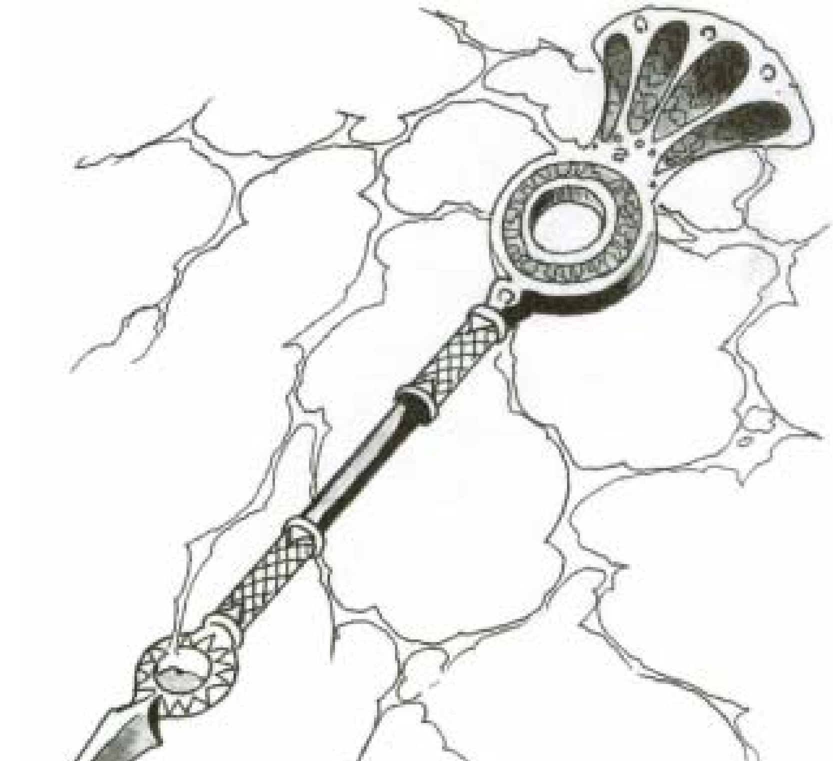
*使用卷轴：*欲透过卷轴施法，人物必须先阅读该卷轴。一般而言，人物的职业法术列表中必须有该法术。本技能可让人物的职业法术列表视同拥有该法术，以透过卷轴施法。检定 DC 为 20 加上该卷轴法术的施法者等级。举例而言，欲透过卷轴施展二级法师法术「蛛网术」，则「使用魔法装置」检定结果必须大于等于 23 才行（「蛛网术」的最低施法者等级为 3 级）。关于卷轴，请见《地下城主指南》。

除此之外，透过卷轴施法时，人物相关属性的属性值必须够高（10+法术等级）。若人物该属性值不够高，须另外进行「使用魔法装置」检定模仿之。

上述规则也适用于使用储有法术物品。关于储有法术物品，请见《地下城主指南》。

*使用法杖：*一般而言，欲透过卷轴施法，人物的职业法术列表中必须有该法术。本技能可让人物的职业法术列表视同拥有该法术。

上述规则也适用于使用即发法术物品，例如手杖。关于即发法术物品，请见《地下城主指南》。



动作：无。「使用魔法装置」检定为启用该魔法装置动作的一部分（关于启用魔法装置，请见《地下城主指南》142 页）。

重试：可以重试。但若掷骰原值为 1，且检定失败，则人物 24 小时内无法再尝试启用该物品。

特殊：本技能不可取 10。

帮助他人的规则不适用于此技能。只有启用者可以进行「使用魔法装置」检定。

拥有专长「魔法天赋」的人物，进行「使用魔法装置」检定有+2 加值。

共效：若人物「辨识法术」的技能级数大于等于 5，进行卷轴相关的「使用魔法装置」检定有+2 加值。

若人物「文件解读」的技能级数大于等于 5，进行与卷轴相关之「使用魔法装置」检定时，有+2 加值。

若人物「使用魔法装置」的技能级数大于等于 5，以「辨识法术」阅读卷轴法术有+2 加值。

绳技（敏捷）（Use Rope）

本技能可打坚固绳结、解复杂绳结、或以绳索捆绑人犯。

检定：大多数的「绳技」检定都不难。请见下表决定检定 DC。

难度等级	目的
10	打坚固绳结
10[1]	抛掷爪钩
15	打特殊绳结，例如可滑动、缓慢滑动或猛拉即可松开
15	单手以绳索围住自己并打结
15	把二条绳索接起来
不一定	捆绑某人

（1）爪钩每抛出 10 尺，DC 便再加 2。

*抛掷爪钩：*抛掷爪钩须进行「绳技」检定。DC 为 10，每抛出 10 尺，DC 便再加 2，最多可抛出 50 尺，DC 为 20。若检定失败，且检定结果大于等于 DC-4，表示爪钩无法固定并掉落。此状况下，人物可以重试。若检定结果小于等于 DC-5，表示爪钩稍微固定，但于负重 1d4 轮后松脱。DM 须秘密进行检定，因此人物无从得知绳索能否负荷人物重量。

*捆绑某人：*以绳索捆绑某人时，「绳技」须和对方的「脱逃术」进行对抗检定。由于捆绑比挣脱容易，「绳技」检定有+10 加值。除非对方尝试脱逃，否则不须进行「绳技」检定。

动作：不一定。抛掷爪钩为引发借机攻击的标准动作。打坚固绳结、打特殊绳结、单手以绳索围住自己并打结为引发借机攻击的整轮动作。把二条绳索接起来耗费 5 分钟。捆绑某人耗费 1 分钟。

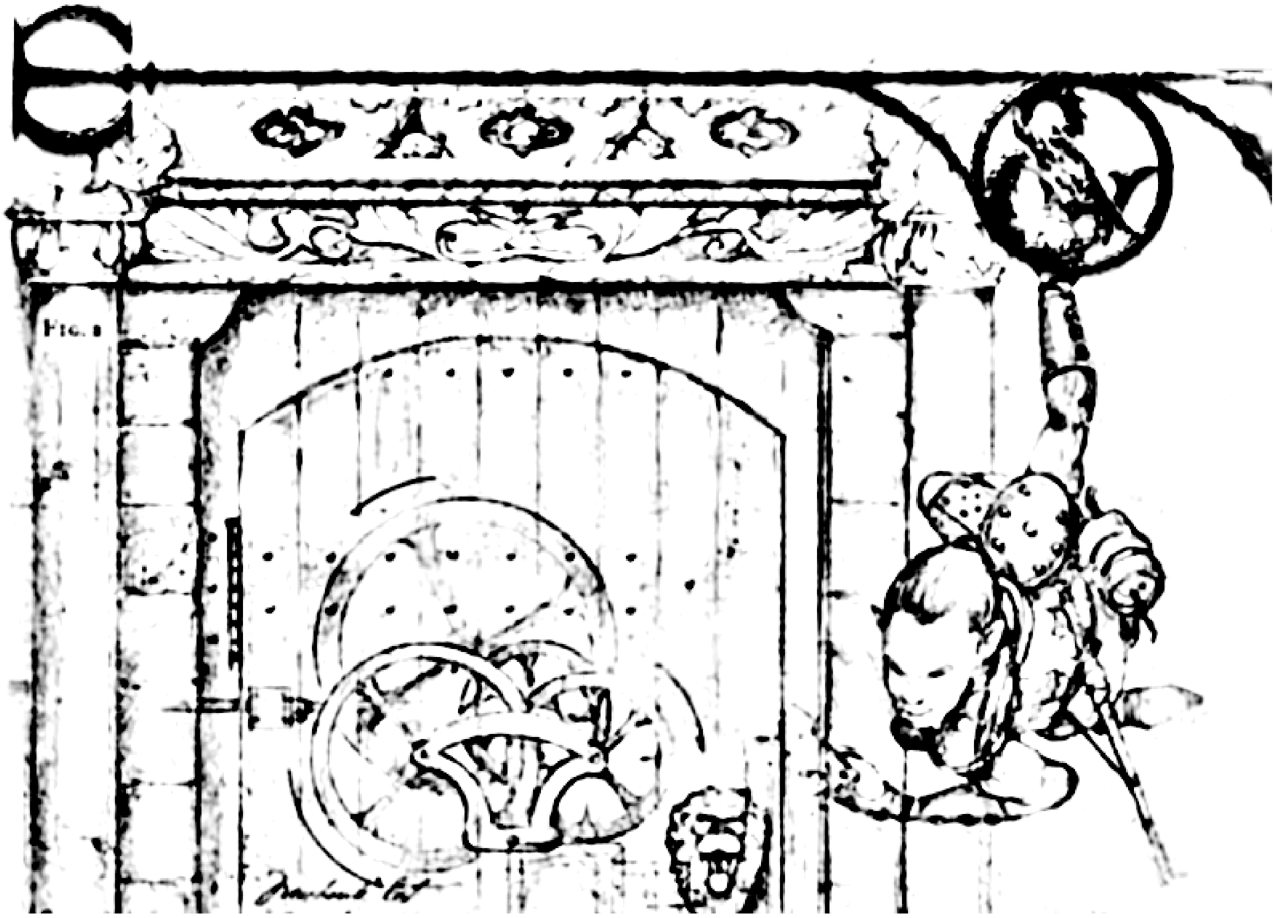
特殊：丝绳（127 页）可让「绳技」有+2 环境加值。若于绳索上施展「活化绳」，可使「绳技」有+2 环境加值。这些加值可累加。

拥有专长「熟练手法」的人物，进行「绳技」检定有+2 加值。

共效：若「绳技」技能级数大于等于 5，攀爬一般绳索、多结绳索，或附在墙上的各式绳索时，「攀爬」检定有+2 加值。

若人物「绳技」的技能级数大于等于 5，则进行与绳索相关之「脱逃」检定时，有+2 加值。

若人物「脱逃」的技能级数大于等于 5，则进行与捆缚相关之「绳技」检定时，有+2 加值。



专长可给人全新的能力，也可能增进既有能力。举例而言，莉达（半身人游荡者）在 1 级时，选择「精通先攻」专长，这个专长可以使她在先攻权检定时有+4 加值。到达 3 级时，她又可选择一项专长（见 22 页表 3-2）。这次她选了「闪避」，这项专长让她以增强防御等级（简称 AC）的方式避掉特定敌人（由她指定）的攻击。

专长是全有全无的，没有级数之别，这与技能不同。

获得专长

专长并非用点数购得，你只需挑选想要的专长即可。创造新人物时可以得到一项专长，当人物等级到达三的倍数时（3 级、6 级、9 级、12 级、15 级和 18 级），都可再获得一项专长（见 22 页表 3-2）。兼职人物的等级等于所有个别职业等级的总和，与单独职业等级无关。

除此之外，部分职业在特定等级时可以获得额外专长。可供选择的专长请参见本章与第三章各职业的描述。

人类在 1 级时也可以额外任选一个专长。

先决条件（Prerequisite）

有些专长会要求一些先决条件，包括：属性、职业特性、专长、技能或攻击加值等，你必须符合要求，才能选择该专长。只要符合先决条件即可同时选择该专长。例如，半兽人库斯克在 3 级时，可先花费 1 点技能点数学习「骑术」（技能级数成为 1），接着即可选择「骑乘战斗」专长。

若你丧失先决条件，便无法使用相关专长。例如，若受到「衰弱射线」的影响力量降至 13 以下，便无法使用「猛力攻击」专长。

专长类型

一般专长为没有共通特性的专长集合。其他类型则包括：制造物品专长，可以制造各类魔法物品；超魔专长（Metamagic feat）可提高施法者准备或施展法术的效率，或使魔法展现出的效果比原本等级高。

战士额外专长

可供战士选择的额外专长列于表 5-1（90 页），其中标示为（1）的可作为战士额外专长。但只要符合先决条件这些专长并不限于战士，任何职业的人物皆可选用。

制造物品专长

施法者能制作魔法物品，但很耗费体力。他必须将自己的力量灌注一部份到魔法物品中。

制造物品专长可让施法者制作特定种类的魔法物品。虽然制造出的物品五花八门，但这类专长有以下几个共通点：

消耗经验值（XP cost）：施法者必须耗费本身的力量与能源来制造魔法物品，消耗的经验值等于 1/25 的物品价格（以金币计算，关于物价请参见《地下城主指南》）。人物不可因制作魔法物品将 XP 消耗至目前等级的下限。然而当他获得足够升级的 XP 时，可以放弃升级将 XP 用于制造物品。

消耗原料：制造魔法物品需要昂贵的材料，大部分会在制造过程中耗尽。这些耗材的价格大约等于成品价格的一半。
举例而言，法师米雅莉在 12 级时获得「锻造戒指」专长，她想制造一只+3 防护戒指。戒指的价格是 18000 金币，因此她必须花费 720 点 XP 与 9000 金币的材料费。
制造魔法物品通常还需使用实验室、魔法工作室、特殊工具……等等。这些设施通常都不难找到，但在某些情况下例外（如：出门远行时）。

时间：制造魔法物品所需的时间视专长与物品价格而定，最少需要一天。
消耗物品：「调制药水」、「制造法杖」和「抄录卷轴」专长可以制造出带有法术效果的物品，其威力与制造者的施法者等级有关。例如，施法者等级 8 的火球法杖，发出的火球可造成 8d6 点伤害，距离可达 720 尺。物品的价格（也就是所需消耗的经验值与原料）也依施法者等级而定。制造者的施法者等级必须到达足以施展该物品蕴含的法术。每件物品的价格等于：法术等级 x 施法者等级 x 常数：
*卷轴：*基本价格=法术等级 x 施法者等级 x25 金币
*药水：*基本价格=法术等级 x 施法者等级 x50 金币
*法杖：*基本价格=法术等级 x 施法者等级 x750 金币
上述公式中，零级法术的法术等级以 0.5 计算。

额外花费：如果药水、卷轴或法杖中储存的法术带有昂贵的材料或需消耗 XP，则制造时还会有额外的花费。就药水和卷轴而言，制造者必须支付该法术的材料费或 XP。就法杖而言，就必须耗费五十份该法术的材料费或五十倍的 XP。
有些物品本身就需要额外的材料费或 XP，这会列在该物品的说明里。举例而言，三愿戒指除了一般花费外，还需额外支付 15000 点 XP（等同于施展三次「愿望术」的经验值）。

超魔专长

随着施法者的魔法知识增加，可以用与原本不同的特别方式施展法术。施法者可以学习如何不用咒语施法、加强法术的效果，或在瞬息之间发出法术。虽然会使准备法术的难度升高，但有了超魔专长才能有这些效果。
举例而言，米雅莉在 3 级时选择了「法术默发」专长，这项超魔专长可以让她不须言语成分也能施法，欲达到这种效果，在准备法术时必须使用高于此法术等级一级的法术栏位。如果她要默发的法术是「魅惑人类」，便得用一个二级法术的栏位，然而它依旧是一级法术，因此对抗「魅惑人类」的意志检定难度等级（简称 DC）并未提升。米雅莉无法默发二级法术，因为这需要三级法术的栏位，必须等她升到 5 级法师时才有可能。
法师与施神术者：法师与施神术者（牧师、德鲁伊、圣武士和巡林客）都必须事先准备法术。在准备的过程中，他们必须先决定哪个法术要搭配超魔专长（因此法术须占用较高等级的栏位）。

术士与吟游诗人：术士和吟游诗人在施法时才选择想用的法术，因此可以在施法时才决定是否搭配超魔专长，但与其他施法者一样，他们必须花费较高的法术等级栏位才能施展超魔法术。但由于术士和吟游诗人临场搭配法术与专长，施展时须花费较多时间。原本为单动作（1-action）的法术转为超魔法法术后，需以整轮动作（Full-round action）才能完成。（注意，本类法术与 143 页所述需要整轮施法时间的法术不同。）若是费时更久的法术，必须再多花一个整轮动作才能完成。

自发施法与超魔专长：牧师将自发施法为「治疗伤害法术」或「造成伤害法术」也可以配合超魔法专长使用。例如，11 级牧师可以将某个六级法术转换成配合「法术强效」的「治疗致命伤」。原本的单动作法术转为超魔法术后，需要以整轮动作才能完成。若是费时更久的法术，必须再多花一个整轮动作才能完成。

超魔专长对法术的效应：虽然搭配超魔专长会使法术占用较高的法术等级栏位，但该法术的法术等级不变，豁免检定调整值也不变（除非在超魔法专长中有特别规定）。超魔专长只能搭配施法者本身施展出来的法术，不能搭配由法杖、卷轴或其他装置发出的法术。
效果为消除某项施法成分的超魔专长（如「法术默发」、「法术定发」）并不能消除在受威胁状态下，施法所引发的借机攻击。但使用「法术瞬发」改良的法术将不会引发借机攻击。
并非每个法术都可用超魔专长加强，各个法术的详细规则请参阅第十一章。

多项超魔专长搭配单一法术：施法者可以在单一法术上搭配多项超魔专长，而所占法术栏位的等级将累加上去。例如，同时搭配「法术静发」和「法术默发」的「魅惑人类」必须占用一个三级法术的栏位（「魅惑人类」是一级法术，每用一个专长则上升一级栏位）。但每种专长只能加强同一个法术一次。（举例而言，你不能在「魔法飞弹」上用两次「法术强效」使伤害值到达 100%。）

魔法物品与超魔专长：你可以在制造卷轴、药水或法杖时，将存入的法术加上超魔专长。药水和法杖的法术等级限制以提高后的法术等级计算。使用存有超魔法术物品的人物不需拥有超魔专长。
反制法术与超魔专长：经由超魔专长加强的法术仍保有反制其他法术的效果，也仍会被反制（见 170 页反制法术）。

各项专长说明

以下是各项专长的说明格式。

专长名称（专长类型）

阐述各个专长的效用或概略说明。

先决条件：人物获取此项专长必须拥有的条件，包括：属性值、其他专长、基本攻击加值、技能级数、职业等级。先决条件可能不只一项。如果没有先决条件，专长说明中便不会有这栏文字。

效果：说明本专长的效果。除非说明中特别提及，否则即使选择同样专长多次，效果也无法累加。一般而言，选择两次同一专长的效果与选一次相同。

正常：缺少这项专长者做不到的事或受到的限制。如果缺少此项专长没有特别影响，便不会有这段说明。

特殊：此段说明可帮助你决定是否要选择此项专长。

杂耍（一般专长）（Acrobatic）

你的身体有绝佳的感知与协调性。

效果：「跳跃」与「翻滚」检定获得+2 加值。

灵活（一般专长）（Agile）

你的身体有绝佳的柔软度与平衡感。

效果：「平衡」与「脱逃术」检定获得+2 加值。

警觉（一般专长）（Alertness）

你的感官相当敏锐。

效果：「聆听」与「侦察」获得+2 加值。

特殊：当魔宠（有关魔宠请见 52 页边栏文章）在身边时，其主人可自动获得「警觉」专长。

亲和动物（一般专长）（Animal Affinity）

你能与动物亲近友好。

效果：「驯养动物」与「骑术」检定获得+2 加值。

擅长盔甲（重型）（一般专长）（Armor Proficiency；heavy）

你善于使用重型盔甲（见 123 页表 7-6）。

先决条件：擅长盔甲（轻型）、擅长盔甲（中型）。

效果：见「擅长盔甲」（轻型）。

正常：见「擅长盔甲」（轻型）。

特殊：战士、圣武士与牧师可自动获得本专长，不需选取。

擅长盔甲（轻型）（一般专长）（Armor Proficiency；light）

你善于使用轻型盔甲（见 123 页表 7-6）。

效果：当你穿着擅长的盔甲类型时，防具检定减值只会作用于「平衡」、「攀爬」、「脱逃术」、「躲藏」、「跳跃」、「潜行」、「手上功夫」和「翻滚」技能检定。

正常：当人物穿着非擅长的盔甲类型时，攻击检定以及所有移动相关的技能检定（包括「骑术」）都受到防具检定减值。

特殊：除了法师、术士与武僧外，其他职业可自动获得本专长，不需选取。

擅长盔甲（中型）（一般专长）（Armor Proficiency；medium）

你善于使用中型盔甲（见 123 页表 7-6）。

先决条件：擅长盔甲（轻型）。

效果：见「擅长盔甲」（轻型）。

正常：见「擅长盔甲」（轻型）。

特殊：战士、野蛮人、圣武士、牧师、德鲁伊与吟游诗人可自动获得本专长，不需选取。

竞技（一般专长）（Athletic）

你掌握了运动方面的诀窍。

效果：「攀爬」与「游泳」检定获得+2 加值。

强效召唤（一般专长）（Augment Summoning）

你可召唤出更强大的生物。

先决条件：专攻法术（咒法系）

效果：所有以「召唤术」召出的生物，在法术持续时间内皆获得+4 的力量与体质加值。

盲战（一般专长）（Blind-fight）

即使看不见敌人，你也可以进行近战战斗。

效果：在近战时若你因为对方隐蔽而失手，可以重掷一次失手几率，看是否真的没打中（见 152 页的隐蔽规则）。

隐形者与你近战时不能获得加值，换句话说，你并未丧失 AC 的敏捷调整值，对方也未获得+2 加值（见 151 页表 8-5 与表 8-6）。但隐形者在远程攻击时仍有加值。

全盲对你速度的影响减半。黑暗与视线不佳只会使你的速度减慢 1/4，而非 1/2（见 163 页表 9-4）。

正常：隐形者攻击你时将获得攻击检定调整值（见 151 页表 8-5），而你会丧失 AC 的敏捷调整值。你的速度会因为黑暗与视线不佳而减慢（见 163 页表 9-4）。

特殊：对付「闪现术」之受术者时，「盲战」无作用（见 206 页）。

战士可选择「盲战」为其战士额外专长。（见 38 页）

调制药水（制造物品专长）（Brew Potion）

你可以制造出带有魔法的药水，有关药水的说明请见《地下城主指南》。

先决条件：施法者等级达 3 级。

效果：你可以将已知的法术制成药水，该法术等级不能超过三级，而且必须以生物为目标。调制药水需要一天的时间。调制药水时必须设定施法者等级。此施法者等级必须足以施展该法术，而且不可高于你本身的职业等级。药水基本价格=所含法术等级 x 施法者等级 x50 金币。你必须花费相当于药水基本价格 1/25 的经验值，以及相当于基本价格一半的材料费才能制出药水。

制造药水时的选择与施法时完全相同。喝下药水的生物即为受术者。

除基本价格外，如果药水中的法术带有昂贵的材料成分或需消耗 XP，则制造时仍须额外支付这些花费。

表5-1：专长

一般专长	先决条件	效果
杂耍	—	「跳跃」与「翻滚」检定 +2
灵活	—	「平衡」与「脱逃术」检定 +2
警觉	—	「聆听」与「侦察」检定 +2
亲和动物	—	「驯养动物」与「骑术」检定 +2
擅长盔甲（轻型）	—	攻击检定不受防具检定减值
擅长盔甲（中型）	擅长盔甲（轻型）	攻击检定不受防具检定减值
擅长盔甲（重型）	擅长盔甲（中型）	攻击检定不受防具检定减值
竞技	—	「攀爬」与「游泳」检定 +2
强力召唤	专攻法术（咒法系）	召唤生物力量 +4，体质 +4
盲战（1）	—	重掷隐蔽引起的失手几率
战斗施法	—	防御式施法的专注检定 +4
寓守于攻（1）	智力13	攻击加值转为AC（最多5点）
精通卸除武器（1）	寓守于攻	卸除时检定+4，无借机攻击
精通佯攻（1）	寓守于攻	战斗时佯攻视同移动动作
精通摔绊（1）	寓守于攻	摔绊时检定+4，无借机攻击
旋风攻击（1）	敏捷13+，寓守于攻，闪避 灵活移动 ，跳跃攻击，基本攻击加值达+4	对邻近所有敌人做一次近战攻击
战斗反射（1）	—	额外的借机攻击
欺诈	—	「易容」与「伪造文书」检定 +2
熟练手法	—	「手上功夫」与「绳技」检定 +2
细致	—	「估价」与「文件解读」检定 +2
闪避（1）	敏捷13	对抗指定对手的 AC闪避加值 +1
灵活移动（1）	闪避	对部分借机攻击的AC闪避加值+4
跳跃攻击（1）	灵活移动，基本攻击加值 +4	近战攻击前后皆可移动
耐久	—	对各种非致死伤害的检定 +4
顽强	耐久	HP -1～-9时依旧清醒
施法免材	—	施展法术不需材料成分
擅长异种武器（1,2）	基本攻击加值+1	使用指定异种武器攻击不受减值
额外驱散（3）	驱散或斥喝生物能力	增加每日4次驱散或斥喝生物次数
强韧加强	—	强韧检定 +2
精通反制法术	—	可以同一学派法术反制
精通重击（1,2）	擅长该武器，基本攻击加值+8	武器重击范围加倍
精通先攻（1）	—	先攻权检定+4
精通驱散	驱散或斥喝生物能力	驱散检定等级+1
精通徒手击打（1）	—	徒手视同持有武器
精通擒抱（1）	敏捷13，精通徒手击打	擒抱时检定+4，无借机攻击
拨挡飞箭（1）	敏捷13，精通徒手击打	每轮拨挡一次远程攻击
抓取飞箭（1）	敏捷15，拨挡飞箭 精通徒手击打	抓住已被拨挡的远程武器
震慑拳（1）	敏捷13，精通徒手击打 感知13，基本攻击加值+8	以徒手击打震慑对手
调查员	—	「搜集信息」与「搜索」检定+2
钢铁意志	—	意志检定+2
领导力	人物等级6	吸引部属与追随者
快速反射	—	反射检定+2
魔法天赋	—	「辨识法术」与「使用魔法装置」检定+2
擅长军用武器（2）	—	使用指定军用武器攻击不受减值
骑乘战斗（1）	「骑术」1	以「骑术」检定取代被打中的座骑AC
骑乘射击 （1）	骑乘战斗	骑乘时远程武器的减值减半
快速骑乘攻击 （1）	骑乘战斗	骑乘冲锋前后皆可移动
奋力冲锋（1）	骑乘战斗，快速骑乘攻击	骑乘冲锋造成两倍伤害
践踏（1）	骑乘战斗	骑乘闯越，对手无法躲避
自然施法	感觉13，野性变身能力	野性变身型态下施法
谈判专家	—	「交涉」与「察言观色」检定+2
灵手上功夫指	—	「解除装置」与「开锁」检定+2
说服者	—	「唬骗」与「威吓」检定+2
近程射击（1）	—	30尺内的目标远程攻击与伤害检定+1
远程射击 （1）	近程射击	射程增加50%或100%
精准射击（1）	近程射击	近战中射击不受-4减值
快速射击（1）	敏捷13，近程射击	每轮多一次远程攻击
多重射击（1）	敏捷17，近程射击 快速射击，基本攻击加值+6	同时射出两支以上的箭
移动射击（1）	敏捷13，闪避，灵活移动 近程射击，基本攻击加值+4	远程攻击前后皆可移动
精通精准射击（1）	敏捷19，近程射击，精准射击 基本攻击加值+11	远程攻击不受低于完全掩蔽／隐蔽的影响

猛力攻击（1）	力量13	将攻击加值转为伤害（不能超过基本攻击加值）
顺势斩（1）	猛力攻击	打倒目标后获得额外近战攻击
强力顺势斩（1）	顺势斩，猛力攻击，	每轮顺势斩次数不限
精通冲撞（1）	猛力攻击	冲撞时检定+4，无借机攻击
精通闯越（1）	猛力攻击	闯越时检定+4，无借机攻击
精通击破武器（1）	猛力攻击	击破武器时检定+4，无借机攻击
即时备战（1）	基本攻击加值+1	拔出武器视为即时动作
快速装填（1）	擅用弩	加快装填弩的速度
飞跑	—	奔跑速度是正常的5倍，助跑跳跃检定+4
自救	—	「医疗」与「生存」检定+2
擅长盾牌	—	攻击检定不受防具减值
精通盾牌猛击（1）	擅长盾牌	盾牌猛击时仍保有AC的盾牌加值
擅长塔盾	擅长盾牌	攻击检定不受防具减值
擅长简易武器	—	使用简易武器武器的攻击检定不受-4减值
专攻技能（2）	—	选定技能的相关检定+3
专攻法术（2）	—	选定学派的法术豁免检定DC+1
高等专攻法术（2）	—	选定学派的法术豁免检定DC+1
法术熟稔（2）	法师1级	准备法术不需法术书
法术穿透	—	对抗法术抗力的施法者等级检定+2
高等法术穿透	法术穿透	对抗法术抗力的施法者等级检定+4
隐秘	—	「躲藏」与「 潜行 」检定+2
健壮（3）	—	生命值+3
追踪	—	以「生存」技能追踪
双武器攻击（1）	敏捷15	使用双武器的攻击检定少扣2
双武器防御（1）	双武器攻击	副手武器使AC获得+1的盾牌加值
精通双武器攻击（1）	敏捷17，双武器攻击 基本攻击加值+6	获得第二次副手攻击
高等双武器攻击（1）	敏捷19，双武器攻击 精通双武器攻击 基本攻击加值+11	获得第三次副手攻击
武器娴熟（1,2）	擅长该武器 基本攻击加值+1	使用轻型武器则攻击检定改为加上 敏捷调整值，而非力量调整值。
专攻武器（1,2）	擅长该武器，基本攻击加值+1	该武器攻击检定+1
武器专精（1,2）	擅长该武器、专攻该武器 战士等级4	该武器伤害掷骰+2
高等专攻武器（1,2）	擅长该武器、专攻该武器 战士等级8	该武器攻击检定+2
高等武器专精（1,2）	擅长该武器、高等专攻该武器 专攻该武器、武器专精 战士等级12	该武器伤害掷骰+4

制造物品专长	先决条件	效果
调制药水	施法者等级3	制造魔法药水
制造魔法武器及防具	施法者等级5	制造魔法武器、盔甲或盾牌
制造权杖	施法者等级9	制造权杖
制造法杖	施法者等级12	制造法杖
制造魔杖	施法者等级5	制造魔杖
制造奇物	施法者等级3	制造奇物
锻造戒指	施法者等级12	锻造魔法戒指
抄录卷轴	施法者等级1	制造魔法卷轴

超魔法专长	先决条件	效果
法术强效	—	所有法术的变数增加 50%
法术增远	—	法术距离加倍
法术延时	—	法术持续时间加倍
法术升阶	—	法术等级提高
法术极效	—	法术的变数以最大计
法术瞬发	—	施法为即时动作
法术默发	—	施法不需言语成分
法术静发	—	施法不需姿势成分
法术扩展	—	法术区域加倍

（1）战士可选此作为战士额外专长。

（2）你可多次选择本专长，但并非累加效果。每选一次，就必须选择一种新的武器、技能、魔法学派或法术。

（3）你可多次选择本专长，效果可累加。

顺势斩（一般专长）（Cleave）

你可以使出强大的攻击。

先决条件：力量 13、猛力攻击。

效果：如果你对某个目标造成足以使之倒下的伤害（将对手的生命值打到 0 以下，或杀死对方），可以立刻对邻近的另一目标发动一次额外的近战攻击。发动额外攻击前，你不可作 5 尺移动。这次攻击所用的武器与加值皆与前一次攻击相同。本专长每轮只能使用一次。

特殊：战士可选择「顺势斩」为其战士额外专长。（见 38 页）

战斗施法（一般专长）（Combat Casting）

你可以在战斗中施展法术。

效果：在防御、被擒或压制状态下施法或使用类法术能力，专注检定可获得+4 加值（有关防御式施法的说明，见 140 页）。

寓守于攻（一般专长）（Combat Expertise）

你在战斗中可以兼顾防御与攻击。

先决条件：智力 13。

效果：当你在近战中采取攻击或全力攻击动作，你可以将部分攻击检定的数值转为闪避加值，但不可超过 5，也不可超过你的基本攻击加值。增加的 AC 维持至你的下一个动作。

正常：没有「寓守于攻」专长的人物可使用防御式战斗：减少 4 点攻击检定数值，转为 2 点 AC 闪避加值。

特殊：战士可选择「寓守于攻」为其战士额外专长。（见 38 页）

战斗反射（一般专长）（Combat Reflexes）

你可以趁敌人降低防备时，快速地作出反应。

效果：你可以趁人不备，进行多次借机攻击，多出来的次数等于你的敏捷调整值。例如，一个敏捷 15 的战士在一轮中总共可有三次借机攻击（一次是每个人都有的正常借机攻击，由于其敏捷调整值+2，所以再加二次）。假设有 4 只地精进入他的威胁区域，他可对其中三只进行借机攻击。换言之，对每个敌人依旧只能进行一次借机攻击。

拥有本专长的人物在措手不及状态下亦可以进行借机攻击。

正常：没有这项专长的人物每轮只能有一次借机攻击，且在措手不及状态下不能进行借机攻击。

特殊：拥有本专长的游荡者不能在一轮中使用两次趁势攻击（见 51 页）。

战士可选择「战斗反射」为其战士额外专长。（见 38 页）

2 级武僧可以选择「战斗反射」作为额外专长。

制造魔法武器及防具（制造物品专长）（Craft Magic Arms and Armor）

你可以制造魔法武器、盔甲或盾牌。

先决条件：施法者等级达 5 级。

效果：只要符合先决条件，使用本专长可以制造各种魔法武器、盔甲或盾牌（物品的先决条件与价格请参考《地下城主指南》）。为武器、盔甲或盾牌附上特殊魔法所花费的时间（以日为单位），相当于该物品价格的 1/1000（以金币为单位）。此外还需支付相当于该物品价格 1/25 的经验值，以及相当于该物品价格一半的材料费。

用来附上魔法的武器、盔甲或盾牌必须是精制品（Masterwork）（上述支出并不包括制造精制品的费用）。

只要你有能力制造同样的东西，便可以修复破损的魔法武器、盔甲或盾牌。你必须支付相当于制造时一半的经验值、材料费和时间。

制造权杖（制造物品专长）（Craft Rod）

你可以制造带有各式魔法效果的权杖。

先决条件：施法者等级达 9 级。

效果：只要符合先决条件，使用本专长可以制造各种魔法权杖（物品的先决条件与价格请参考《地下城主指南》）。制造魔法权杖所花费的时间（以日为单位），相当于该权杖基本价格的 1/1000（以金币为单位）。此外还需支付相当于基本价格 1/25 的经验值，以及相当基本价格一半的材料费。

有些权杖注明需花费额外的材料或经验值，上述价格并不包含这些费用。

制造法杖（制造物品专长）（Craft Staff）

你可以制造带有多种魔法效果的法杖。

先决条件：施法者等级达 12 级。

效果：只要符合先决条件，使用本专长可以制造各种法杖（物品的先决条件与价格请参考《地下城主指南》）。制造法杖所花费的时间（以日为单位），相当于该法杖基本价格的 1/1000（以金币为单位）。此外还需支付相当基本价格 1/25 的经验值，以及相当基本价格一半的材料费。



一把新的法杖内含 50 发法术。

有些法杖注明需花费额外的材料或经验值，上述价格并不包含这些费用。

制造魔杖（制造物品专长）（Craft Wand）

你可以制造储存法术的魔杖（有关魔杖的规则，见《地下城主指南》）。

先决条件：施法者等级达 5 级。

效果：你可以将已知的法术制成魔杖，法术等级不能超过四

级。制造魔杖所花费的时间（以日为单位），相当于其基本价格的 1/1000（以金币为单位）。魔杖基本价格=施法者等级 x 所含法术等级 x750 金币。此外你还需支付相当于基本价格 1/25 的经验值，以及相当于基本价格一半的材料费。

一把新的魔杖内含 50 发法术。

除了上述基本价格支出之外，如果魔杖中的法术带有昂贵的材料成分或需要消耗 XP，则制造时还须支付 50 倍的材料费或 XP。

制造奇物（制造物品专长）（Craft Wondrous Item）

你可以制造各式魔法物品，例如：水晶球或飞天魔毯。

先决条件：施法者等级达 3 级。

效果：只要符合先决条件，使用本专长可以制造各式特殊魔法物品（物品的先决条件与价格请参考《地下城主指南》）。制造奇物所花费的时间（以日为单位）相当于该物品价格的 1/1000（以金币为单位）。此外还需支付相当于物品价格 1/25 的经验值，以及相当于物品价格一半的材料费。

只要你有能力制造同样的东西，便可以修复损坏的魔法物品。你必须支付相当于制造时一半的经验值、材料费和时间。有些特殊物品注明需花费额外的材料或经验值，上述价格并不包含这些费用。然而不论是制造或修复都需支付这些费用。

欺诈（一般专长）（Deceitiful）

你善于掩饰事实。

效果：「易容」与「伪造文书」检定获得+2 加值。

拨挡飞箭（一般专长）（Deflect Arrows）

你可以挡开飞来的箭、矢、矛、其他射击类或抛掷类武器。

先决条件：敏捷 13、精通徒手击打。

效果：你必须空出一只手（没有拿任何东西）才能使用本专长。当你被远程武器击中时，每轮有一次机会挡掉而不受伤害。你必须察觉到该攻击，且不能处于措手不及状态。挡御远程武器不算是一个动作。通常大型、或是由法术发出的远程武器无法被挡开，例如：巨人丢出的大石块、「马友夫强酸箭」等。

特殊：武僧在 2 级时即使不符合先决条件，亦可自动获得本专长。

战士可选择「拨挡飞箭」为其战士额外专长。（见 38 页）

熟练手法（一般专长）（Deft Hands）

你拥有非常灵敏的双手。

效果：「手上功夫」与「绳技」检定获得+2 加值。

顽强（一般专长）（Diehard）

你受到能打昏一般人的攻击后，还能保持清醒。

先决条件：耐久

效果：当生命值降至-1～-9，你的状况依旧稳定，不须掷 d% 检定是否每回合损失 1 点 HP。

当生命值降至负数，你可以选择瘫痪状态下的动作，而非濒死。你必须在生命值降至负数时立刻决定是否采取瘫痪状态的动作，若否，你将立刻陷入昏迷。

本专长可让你每轮进行一次移动动作或标准动作，但不能两种都作，也不能进行整轮动作。进行移动动作不会使你受到额外的伤害，但标准动作（或任何 DM 认为费力的动作，像是某些即时动作，如：施展瞬发法术）将使你在动作完成受到 1 点伤害。当生命值降至-10，你将立刻死亡。

正常：没有本专长的人物在生命值降至-1～-9 时为昏迷濒死状态（详见第八章）。

细致（一般专长）（Diligent）

你对事物观察入微，能解析常被人忽略的细节。

效果：「估价」与「文件解读」检定获得+2 加值。

闪避（一般专长）（Dodge）

你善于闪避攻击。

先决条件：敏捷达 13。

效果：你可以在动作时指定一名对手，使面临其攻击时 AC 有+1 的闪避加值。每次动作都可以更换指定的对手。

若你失去 AC 的敏捷加值，也会同时失去闪避加值。此外各种闪避加值（比如本专长，或矮人闪避巨人的种族加值）可以累加。

特殊：战士可选择「闪避」为其战士额外专长。（见 38 页）

法术强效（超魔专长）（Empower Spell）

你可以增强法术的效果。

效果：搭配此专长时，法术的所有可变数值皆增加 1/2，包括：造成比原本多 1/2 的伤害、治疗多 1/2 的生命值、多影响 1/2 数量的目标等。举例而言，强化过的「魔法飞弹」伤害值是原本的 1.5 倍（每个飞弹掷 1d4+1，再将结果乘以 1.5）。但本专长不影响豁免检定与对抗掷骰（如：「解除魔法」的检定），对没有变数的法术也无影响。强化的法术须占用高于原本二个等级的法术栏位。

耐久（一般专长）（Endurance）

你有超乎常人的耐力。

效果：本专长可使以下检定获得+4 加值：游泳造成非致死伤害的技能检定（见 84 页）、持续跑步时的体质检定（见 144 页）、强行军造成非致死伤害的体质检定（见 164 页）、憋气时的体质检定（见 84 页）、饥饿或口渴造成非致死伤害的体质检定（《地下城主指南》304 页）、冷热环境造成非致死伤害的强韧检定（《地下城主指南》302 页与 303 页）、窒息造成非致死伤害的强韧检定（《地下城主指南》304 页）。

此外，拥有本项专长者穿着轻型或中型盔甲睡觉也不会陷入疲乏状态。

正常：没有本专长者若穿着中型以上的盔甲睡觉，隔天将自动陷入疲乏状态。

特殊：3 级巡林客可自动获得「耐久」专长。（见 48 页）

法术增远（超魔专长）（Enlarge Spell）
你可将法术施展得更远。
效果：本专长可将近距、中距与远距法术的距离加倍。搭配本专长的近距法术距离为 50 尺+5 尺／级、中距法术距离为 200 尺+20 尺／级，而远距法术距离为 800 尺+80 尺／级。增远的法术须占用高于原本一个等级的法术栏位。
本专长对于与距离无关，或不属于近距、中距、远距的法术没有效果。

施法免材（一般专长）（Eschew Materials）
你施展法术不需材料成分。
效果：若欲施展的法术其材料价格低于 1 金币，你不需耗用材料亦可施法。（但施法依旧会引发借机攻击。）若欲施展的法术其材料价格高于 1 金币，则按照一般规则，需有材料成分才能施法。

擅长异种武器（一般专长）（Exotic Weapon Proficiency）
选择一种擅长的异种武器（如：双头连枷或手里剑，见 116 页表 7-5），你能将这种武器用于战斗。
先决条件：基本攻击加值+1（若选择重剑或矮人重斧尚需力量 13 以上）。
效果：使用异种武器的攻击检定正常。
正常：使用不擅长的武器其攻击检定有-4 减值。
特殊：你可以多次选择本专长，每次都代表擅长一种异种武器。选择擅长重剑或矮人重斧的人物力量需达 13 以上。
战士可选择「擅长异种武器」为其战士额外专长。（见 38 页）

法术延时（超魔专长）（Extend Spell）
此专长可使法术效果的持续时间加长。
效果：搭配此专长的法术持续时间加倍。持续时间为专注、立即或永久的法术不受本专长影响。延时的法术须占用高于原本一个等级的法术栏位。

额外驱散（一般专长）（Extra Turning）
你能驱散或斥喝更多的生物。
先决条件：驱散或斥喝生物的能力。
效果：每加选 1 次本专长可增加每日 4 次驱散或斥喝生物的总次数。
若你拥有驱散或斥喝多种生物的能力（如善良阵营且可用火领域法术的牧师，可以驱散不死与水系生物、斥喝火系生物。），每种都增加每日 4 次的驱散或斥喝生物的总次数。
正常：没有本专长的人物每日驱散或斥喝不死（或其他种类）生物的总次数=3+魅力调整值。
特殊：你可以多次选择本专长，效果可累加。每加选 1 次可增加每日 4 次的驱散或斥喝生物次数。

远程射击（一般专长）（Far Shot）
使用远程武器时射程增加。
先决条件：近程射击。
效果：当你使用射击类武器（如：弓），射程将增加原本的 1/2（即乘 1.5 倍）。当你使用抛掷类武器则射程加倍。
特殊：战士可选择「远程射击」为其战士额外专长。（见 38 页）

锻造戒指（制造物品专长）（Forge Ring）
你可以制造带有各式魔法效果的戒指。
先决条件：施法者等级达 12 级。
效果：只要符合先决条件，使用本专长可以制造各种魔法戒指（物品的先决条件与价格请参考《地下城主指南》）。制造魔法戒指所花费的时间（以日为单位），相当于该戒指基本价格的 1/1000（以金币为单位）。此外还需支付相当于基本价格 1/25 的经验值，以及相当基本价格一半的材料费。
只要你有能力制造同样的东西，便可以修复损坏的魔法戒指。你必须支付相当于制造时一半的经验值、材料费和时间。
有些戒指注明需花费额外的材料或经验值，上述价格并不包含这些费用。举例而言，锻造三愿戒指除了一般花费外，还需额外支付 15000 点 XP（等同于施展三次「愿望术」的经验值）。然而不论是制造或修复都需支付这些费用。

强力顺势斩（一般专长）（Great Cleave）
当你击倒对手时，可以使用近战武器进行多次攻击。
先决条件：力量 13、顺势斩、猛力攻击、基本攻击加值+4。
效果：同「顺势斩」，但每轮可以使用的次数不限。
特殊：战士可选择「强力顺势斩」为其战士额外专长。（见 38 页）

强韧加强（一般专长）（Great Fortitude）
你比一般人更强悍。
效果：所有强韧检定获得+2 加值。

高等专攻法术（一般专长）（Greater Spell Focus）
从已有「专攻法术」的法术学派中选择一个，加强该学派法术的威力。
效果：对抗所选学派法术的豁免检定 DC+1。此加值可与「专攻法术」累加。
特殊：你可以多次选择本专长，但并非累加效果，而是分配于已有「专攻法术」的不同学派上。

高等法术穿透（一般专长）（Greater Spell Penetration）
你的法术威力强大，较易穿透法术抗力**先决条件：**法术穿透。
效果：施法时若受术者有法术抗力，你的施法者等级检定（1d20+施法者等级）可获得+2 加值。此加值可与「法术穿透」累加（见 100 页）。

高等双武器攻击（一般专长）（Greater Two-Weapon Fighting）

你是双武器战斗的高手。

先决条件：敏捷 19，精通双武器攻击，双武器攻击，基本攻击加值+11。

效果：你可使用副手武器作第三次攻击，但受到-10 减值。

特殊：战士可选择「高等双武器攻击」为其战士额外专长。（见 38 页）

选择双武器战斗风格的 11 级巡林客即使未符合先决条件，也将视同具有「高等双武器攻击」专长，但仅限穿着轻型盔甲或未穿盔甲。（见 48 页）

高等专攻武器（一般专长）（Greater Weapon Focus）

从已有「专攻武器」的武器中选择一个（如：巨斧），也可以选「徒手击打」或「擒抱」，对此种武器你是个中高手。

先决条件：擅长武器、专攻武器、战士等级 8。

效果：使用高等专攻的武器时攻击检定+1。此加值可与其他攻击加值累加，包括「专攻武器」的加值。

特殊：你可以多次选择本专长，但并非累加效果，而是分配于不同武器上。

战士一定要拥有某特定武器的「高等专攻武器」之后，才可选择其「高等武器专精」。

战士可选择「高等专攻武器」为其战士额外专长。（见 38 页）

高等武器专精（一般专长）（Greater Weapon Specialization）

从已有「武器专精」的武器中选择一个（如：巨斧），也可以选「徒手击打」或「擒抱」，使用此种武器将可造成更多伤害。

先决条件：擅长武器、高等专攻武器、专攻武器、武器专精、战士等级 12。

效果：使用有「高等武器专精」武器时伤害掷骰+2，且可与其他伤害掷骰加值累加，包括「武器专精」的加值。

特殊：你可以多次选择本专长，但并非累加效果，而是分配于不同武器上。

战士可选择「高等武器专精」为其战士额外专长。（见 38 页）

法术升阶（超魔专长）（Heighten Spell）

你可以使法术表现得比原本等级高。

效果：本专长可以使法术表现得比原本等级高（最高不可超过九级）。与其他超魔法专长不同的是，法术升阶可以确实提升法术的有效等级。法术效果中所有与法术等级有关的变数（如：法术豁免检定 DC 或穿透「次级法术无效结界」的能力）都以升阶后的法术等级计算。升阶法术的准备方式视同提升后的法术等级，例如：牧师可以将「人类定身术」升阶成为四级法术，该法术的准备方式视同四级法术（而非二级法术），所有效果亦如同四级法术。

精通冲撞（一般专长）（Improved Bull Rush）

你熟知撞退对手的技巧。

先决条件：力量 13、猛力攻击。

效果：当你进行冲撞时（见 154 页），防御者无法对你发动借机攻击。此外在将对手撞开的力量检定上你获得+4 加值。

特殊：战士可选择「精通冲撞」为其战士额外专长。（见 38 页）

精通反制法术（一般专长）（Improved Counterspell）

你熟知魔法的秘诀，可以相当有效地反制对手的法术。

效果：你可以用高于对手一级以上的同学派法术反制之。

正常：无此专长的人物只能用同样或特定的法术才能进行反制。

精通重击（一般专长）（Improved Critical）

你可选择一种武器（如：长剑或巨斧），使用起来更易击中敌人要害。

先决条件：擅长该武器、基本攻击加值+8。

效果：使用特定武器的重击范围加倍。例如，正常长剑造成重击攻击的掷骰原值为 19 或 20（两个数字）。当选择长剑作为「精通重击」的武器时，其重击范围成为 17 到 20（四个数字）。

特殊：你可以多次选择本专长，但并非累加效果，而是分配于不同武器上。

本专长不可与任何增加重击范围（比如「锋锐术」）的效果累加。

战士可选择「精通重击」为其战士额外专长。（见 38 页）

精通卸除武器（一般专长）（Improved Disarm）

你知道如何在战斗中卸除对手的武器。

先决条件：智力 13、寓守于攻。

效果：当你试图卸除对手的武器时，不会引发对方的借机攻击，对方也没有机会卸除你的武器。此外在你卸除对手武器的对抗攻击检定上获得+4 加值。

正常：见 155 页有关卸除武器的规则。

特殊：战士可选择「精通卸除武器」为其战士额外专长。（见 38 页）

武僧在 6 级时即使不符合先决条件，亦可选择「精通卸除武器」作为额外专长。

精通佯攻（一般专长）（Improved Feint）

你擅长于战斗中误导对手，分散他的注意力。

先决条件：智力 13、寓守于攻。

效果：若「唬骗」检定成功，战斗中的佯攻视同移动动作。

正常：战斗中的佯攻为标准动作。

特殊：战士可选择「精通佯攻」为其战士额外专长。（见 38 页）

精通擒抱（一般专长）（Improved Grapple）

你擅长于擒抱住对手。

先决条件：敏捷 13、精通徒手击打。

效果：你试图擒抱对手的接触攻击不会引发借机攻击。此外不论是否由你发动，你所有的擒抱检定皆获得+4 加值。**正常：**

试图擒抱对手的接触攻击将引发借机攻击。

特殊：战士可选择「精通擒抱」为其战士额外专长。（见 38 页）

武僧在 1 级时即使不符合先决条件，亦可选择「精通擒抱」作为额外专长。

精通先攻（一般专长）（Improved Initiative）

你对战斗的反应很快。

效果：先攻权检定获得+4 加值。

特殊：战士可选择「精通先攻」为其战士额外专长。（见 38 页）

精通闯越（一般专长）（Improved Overrun）

你善于击倒对手。

先决条件：力量 13、猛力攻击。

效果：当你试图闯越对手时对方无法躲避。此外你在击倒对手时的力量检定获得+4 加值。

正常：正常情况下对手可选择躲避或阻挡闯越。

特殊：战士可选择「精通闯越」为其战士额外专长。（见 38 页）

精通精准射击（一般专长）（Improved Precise Shot）

你的远程攻击可无视掩蔽与隐蔽的影响。

先决条件：敏捷 19、近程射击、精准射击、基本攻击加值+11。

效果：你的远程攻击可忽略大多数掩蔽与隐蔽所提供的 AC 加值与失手几率，除了完全掩蔽与完全隐蔽，它们将照常对远程攻击造成影响。

此外若远程攻击的目标处于被擒抱状态，你就一定可以射中。

正常：关于掩蔽与隐蔽的规则请见 150-152 页。没有本专长的人物若远程攻击的目标处于擒抱状态，必须掷乱数决定击中处于擒抱状态的哪一方。

特殊：战士可选择「精通精准射击」为其战士额外专长。（见 38 页）

选择箭术战斗风格的 11 级巡林客即使未符合先决条件，也将视同具有「精通精准射击」专长，但仅限穿着轻型盔甲或未穿盔甲。（见 48 页）

精通盾牌猛击（一般专长）（Improved Shield Bash）

你可以使用盾牌猛击并保留其对防御等级的加值。

先决条件：擅长盾牌。

效果：当你使用盾牌猛击时，其对 AC 的盾牌加值依旧适用。

正常：没有本专长的人一旦使用盾牌猛击，直到下个回合都将丧失盾牌对 AC 的加值。

特殊：战士可选择「精通盾牌猛击」为其战士额外专长。（见 38 页）

精通击破武器（一般专长）（Improved Sunder）

你善于攻击对手的武器、盾牌或其他持有物。

先决条件：力量 13、猛力攻击。

效果：当你攻击对手握持或携带的物品（如武器或盾牌）时，不会引发对方的借机攻击（见 158 页有关击破武器的说明）。此外对你欲击破物品的攻击检定获得+4 加值。

正常：无此专长者攻击对手持有或携带的物品将引发借机攻击。

特殊：战士可选择「精通击破武器」为其战士额外专长。（见 38 页）

精通摔绊（一般专长）（Improved Trip）

你不但精于绊倒对手，还可以顺势发动攻击。

先决条件：智力 13、寓守于攻。

效果：当你徒手进行摔绊时，对手无法对你发动借机攻击。此外在将对手摔绊的力量检定上你获得+4 加值。

若你在近战中成功摔绊对手，将可额外获得一次对其近战攻击的机会。例如，托达克在 11 级时每轮可进行三次攻击，基本攻击加值分别为+11、+6 和+1。在某轮中他试图摔绊对手。第一次失败（用掉他的第一次攻击），第二次成功即可立刻对敌人作一次进战攻击，基本攻击加值为+6。最后他还有一次+1 的攻击。

正常：无此专长者，徒手摔绊对手将引发借机攻击。详见 158 页有关摔绊的说明。

特殊：武僧在 6 级时即使不符合先决条件，亦可选择「精通摔绊」作为额外专长。

战士可选择「精通摔绊」为其战士额外专长。（见 38 页）

精通驱散（一般专长）（Improved Turning）

你驱散或斥喝生物的能力增强。

先决条件：驱散或斥喝生物的能力。

效果：你驱散或斥喝生物的效果依照现有等级（你拥有驱散能力的职业等级）+1 计算。

精通双武器攻击（一般专长）（Improved Two-Weapon Fighting）

你是使用双武器战斗的专家。

先决条件：敏捷 17、双武器攻击、基本攻击加值+6。

效果：除了原本额外的一次副手攻击外，你还可用副手再多攻击一次，但受-5 减值（见 160 页表 8-10）。

正常：无此专长时副手武器仅能进行一次额外攻击。

特殊：战士可选择「精通双武器攻击」为其战士额外专长。（见 38 页）

选择双武器战斗风格的 6 级巡林客即使未符合先决条件，也将视同具有「精通双武器攻击」专长，但仅限穿着轻型盔甲或未穿盔甲。（见 48 页）

精通徒手击打（一般专长）（Improved Unarmed Strike）

你精通徒手作战的技巧。

效果：即使徒手也视同持有武器，也就是说当你徒手攻击时，不会引发借机攻击。然而当对方徒手攻击，你依旧可以对他

发动借机攻击。
此外，你可以选择让你的徒手击打造成致死或非致死伤害。
正常：无此专长者若徒手攻击则适用于徒手规则，也只能造成非致死伤害。

特殊：武僧在 1 级时可自动获得本专长，不需选取。
战士可选择「精通徒手击打」为其战士额外专长。（见 38 页）

调查员（一般专长）（Investigator）
你善于探查各种情报。
效果：「搜集信息」与「搜索」检定获得+2 加值。

钢铁意志（一般专长）（Iron Will）
你有超乎常人的坚强意志。
效果：所有意志检定获得+2 加值。

领导力（一般专长）（Leadership）
你是他人追随的对象，对于招募部属也有相当的研究。
先决条件：人物等级 6。
效果：你能吸引忠心的伙伴或部属来协助你。部属的种类与追随者的数量请向你的 DM 洽询。

特殊：选择本专长前请向你的 DM 洽询，与他共同商讨决定人物的部属或追随者。（关于部属与追随者的相关资料请参考《地下城主指南》）

快速反射（一般专长）（Lightning Reflexes）
你的反应力比一般人快。
效果：所有反射检定获得+2 加值。

魔法天赋（一般专长）（Magical Aptitude）
你有魔法方面的资质。
效果：「辨识法术」与「使用魔法装置」检定获得+2 加值。

多重射击（一般专长）（Manyshot）
你可对邻近的目标同时发射数箭。
先决条件：敏捷 17、近程射击、快速射击、基本攻击加值+6。
效果：你可对 30 尺内的单一目标同时发射两箭，此为标准动作。两箭的攻击检定相同（皆受-4 减值），伤害值按照原本计算（请见下方"特殊"）。
当基本攻击加值大于 6，每超过 5 点可以再多发一支箭，最多可齐发 4 箭（此时的基本攻击加值为+16）。然而每多射出一箭，攻击检定会再受到-2 的减值。（同时射出三箭的攻击检定受到-6 减值，四箭则为-8。）
对抗每箭的伤害减免与其他抗力都要分别计算。
特殊：不论同时发出几箭，与精准有关的伤害（如偷袭伤害）仅能适用一次。若你发出重击则仅有第一箭造成重击伤害，



其余皆按照正常计算。
战士可选择「多重射击」为其战士额外专长。（见 38 页）
选择箭术战斗风格的 6 级巡林客即使未符合先决条件，也将视同具有「多重射击」专长，但仅限穿着轻型盔甲或未穿盔甲。（见 48 页）

擅长军用武器（一般专长）（Martial Weapon Proficiency）
选择一种欲擅长的军用武器（如：长弓，见 116 页表 7-5），你熟知如何在战斗中使用此军用武器。
此专长使你擅长职业基本武器列表外的新武器。
效果：使用该军用武器攻击检定不受减值。
正常：使用不擅长的武器，攻击检定受-4 减值。
特殊：野蛮人、战士、圣武士和巡林客擅长所有军用武器，不需选择本专长。
你可以多次选择本专长，代表擅长另一种军用武器。
若牧师所信仰的神祇偏好某种军用武器，又选择「战争」领域，他将自动获得该武器的「擅长军用武器」专长，不需选取。
对自己施展「谭森变形术」的术士或法师，在法术持续时间内擅长所有军用武器。

法术极效（超魔专长）（Maximize Spell）
你可以将法术的效果发挥到最大。
效果：搭配本专长时，法术效果中所有变数皆以最大值计算，包括：伤害值、治疗生命值、影响目标数量等。例如，配合法术极效的「火球术」造成的伤害值为 6x 施法者等级（施法者等级 10 则为 60 点）。豁免检定和对抗掷骰不受影响（如：「解除魔法」的检定）。法术若无变动数值则无影响。极效的法术须占用高于原本三个等级的法术栏位。配合「法术强化」和「法术极效」的法术，可分别获得两个专长的效果，也就是将掷骰结果的最大值加上正常掷骰结果的 1/2。一个 15 级法师施展的「强化极效火球术」将造成 60+10d6/2 的伤害值。

灵活移动（一般专长）（Mobility）
你善于闪过敌人并躲开攻击。
先决条件：敏捷 13、闪避。
效果：当你进入或离开敌人的威胁区域，引发对方借机攻击时，你的 AC 可获得+4 闪避加值。若你失去 AC 的敏捷加

值，也会同时失去闪避加值。各项闪避加值可以累加（例如本专长，以及矮人闪避巨人的种族加值）。
特殊：战士可选择「灵活移动」为其战士额外专长。（见 38 页）

骑乘射击（一般专长）（Mounted Archery）
你善于在骑乘时使用远程武器。
先决条件：骑术 1、骑乘战斗。
效果：在骑乘时使用远程武器的减值减为一半。例如，当座骑以倍速移动时，减值为-2 而非-4。座骑奔跑时，减值为-4 而非-8（见 157 页有关骑乘战斗的说明）。
特殊：战士可选择「骑乘射击」为其战士额外专长。（见 38 页）

骑乘战斗（一般专长）（Mounted Combat）
你善于骑乘战斗。
先决条件：骑术 1。
效果：座骑被击中时，你可以做一次「骑术」检定，若检定结果大于对手的攻击检定，则该攻击无效（换言之，若「骑术」检定结果大于座骑的 AC，则以「骑术」检定结果取代之）。此专长每轮只能使用一次。
特殊：战士可选择「骑乘战斗」为其战士额外专长。（见 38 页）

自然施法（一般专长）（Natural Spell）
你可在野性变身状态下施法。
先决条件：感知 13、野性变身能力。
效果：你可在野性变身状态下完成法术的言语与姿势。举例而言，当你变成猎鹰时可用鸟鸣与挥动爪子完成法术。即使在目前型态无法分辨某些物品，你依旧可以使用施法材料。若此型态原本就无法使用某种魔法物品，这项专长并不赋予使用物品的能力，此外本专长也不能让你在野性变身型态时说话。

谈判专家（一般专长）（Negotiator）
你善于揣测、动摇他人的看法。

效果：「交涉」与「察言观色」检定获得+2 加值。

灵手上功夫指（一般专长）（Nimble Fingers）
你善于操作微小精密的物品。

效果：「解除装置」与「开锁」检定获得+2 加值。

说服者（一般专长）（Persuasive）
你的口语与肢体语言十分出色。

效果：「唬骗」与「威吓」检定获得+2 加值。

近程射击（一般专长）（Point Blank Shot）
你可以使用远程武器在近距离精准地击中目标。
效果：使用远程武器攻击 30 尺内的目标时，攻击检定与伤害掷骰皆有+1 加值。
特殊：战士可选择「近程射击」为其战士额外专长。（见 38 页）

猛力攻击（一般专长）（Power Attack）
你在近战中可以发挥异常强大的攻击。
先决条件：力量 13。
效果：每轮当你动作时，可在作攻击检定前选择让所有近战攻击检定减去特定数值，再将该数值加到所有近战伤害掷骰上。该数值不能超过你的基本攻击加值。攻击减值与伤害加值将持续到你下一回合动作。
特殊：若你使用双手持用武器，或以双手握持单手持用武器，可将攻击检定减去的数值 x2 加到伤害值上。「猛力攻击」的效果不适用于轻型武器（徒手击打与天生武器攻击例外）但攻击检定依旧会受减值。（一般而言，使用双头武器视为使用一个单手持用武器与一个轻型武器。若你将双头武器如双手持用武器般使用，每轮仅用其中一端攻击，则可视为双手持用武器）

战士可选择「猛力攻击」为其战士额外专长。（见 38 页）

精准射击（一般专长）（Precise Shot）
你善于掌控远程攻击的时机与准度。
先决条件：近程射击。
效果：当你使用远程武器射向近战接战中的对手时，攻击检定不受-4 减值（见 140 页之相关规则）。
特殊：战士可选择「精准射击」为其战士额外专长。（见 38 页）

即时备战（一般专长）（Quick Draw）
你可以在第一时间拔出武器备战。
先决条件：基本攻击加值+1。
效果：你抽出武器的动作视为即时动作，而非移动动作。抽出隐藏武器（见 81 页「手上功夫」技能）则视为移动动作。拥有本专长的人物可以正常攻击速度掷出他的武器（同于使用弓箭的人）
正常：无此专长者抽出武器为移动动作，若基本攻击加值大于 1 则可视为移动一部分的即时动作（见 142 页）。无此专长者抽出隐藏武器为标准动作。
特殊：战士可选择「即时备战」为其战士额外专长。（见 38 页）

法术瞬发（超魔专长）（Quicken Spell）
你可以在瞬间发出法术。
效果：搭配本专长的施法为即时动作。同一轮中你可以进行另一个动作，甚至施展另一个法术。每轮只能施展一个瞬发法术。瞬发的法术须占用高于原本四个等级的法术栏位。施展瞬发法术不会引发借机攻击。
特殊：本专长不能与法术转换并用（包括术士、吟游诗人、牧师或德鲁依的法术转换），因为将超魔专长与法术转换搭配，其施法时间将自动增长为整轮动作。

快速装填（一般专长）（Rapid Reload）

你装填弩（单手、轻型或重型）的速度超乎常人。

先决条件：武器擅长（某一类弩）

效果：你装填弩的速度加快为即时动作（适用于单手或轻型弩）或移动动作（重型弩）。但装填弩依旧会引发借机攻击。若配合本专长的武器为单手或轻型弩，当你采取全力攻击动作时可发射的次数与使用弓箭相同。

正常：无此专长者装填单手或轻型弩为移动动作，装填重型弩则为整轮动作。

特殊：你可以多次选择本专长，代表擅长另一类弩。

战士可选择「快速装填」为其战士额外专长。（见 38 页）

速射（一般专长）（Rapid Shot）

你使用远程武器的速度超乎常人。

先决条件：敏捷 13、近程射击。

效果：使用远程武器时每轮可以多攻击一次。两次攻击都以最高的基本攻击加值计算，但攻击检定皆受-2 减值。使用本专长为全力攻击动作（见 143 页）。

特殊：战士可选择「速射」为其战士额外专长。（见 38 页）

选择箭术战斗风格的 2 级巡林客即使未符合先决条件，也将视同具有「速射」专长，但仅限穿着轻型盔甲或未穿盔甲。（见 48 页）

快速骑乘攻击（一般专长）（Ride-By Attack）

你善于在骑乘时迅速攻击。

先决条件：「骑术」1、骑乘战斗。

效果：骑乘冲锋时，你可以在正常移动与攻击之后再次移动（顺着冲锋的路径），但该轮的总移动距离不可超过骑乘速度的两倍。你与座骑皆不会引发对方的借机攻击。

特殊：战士可选择「快速骑乘攻击」为其战士额外专长。（见 38 页）

飞跑（一般专长）（Run）

你是个飞毛腿。

效果：你奔跑时的移动速度为正常时的 5 倍（穿着中型、轻型或未穿盔甲，且携带装备不超过中度负荷时）或 4 倍（穿着重型盔甲，或携带装备达重度负荷时）。助跑跳跃（见 77 页「跳跃」技能）之检定获得+4 加值。奔跑时你依旧保有 AC 的敏捷加值。

正常：奔跑时的移动速度为正常时的 4 倍（穿着中型、轻型或未穿盔甲，且携带装备不超过中度负荷时）或 3 倍（穿着重型盔甲，或携带装备达重度负荷时），并失去 AC 的敏捷加值。



抄录卷轴（制造物品专长）（Scribe Scroll）

你可以抄录带有魔法的卷轴供自己或他人使用，有关卷轴的说明请见《地下城主指南》。

先决条件：施法者等级 1。

效果：你可将已知的法术抄录至卷轴上。抄录卷轴所花的时间（以日为单位）相当于卷轴基本价格的 1/1000（以金币为单位）。卷轴基本价格=所含法术等级 x 施法者等级 x25 金币。此外，你还需支付相当于基本价格 1/25 的经验值，以及相当于该价格一半的材料费。

除基本价格外，若卷轴中的法术带有昂贵的材料成分或需消耗 XP，制造时还需要额外支付这些花费。

自救（一般专长）（Self-Sufficient）

即使在严酷的环境下你也可以把自己照顾好。

效果：「医疗」与「生存」检定获得+2 加值。

擅长盾牌（一般专长）（Shield Proficiency）

你擅长使用各种盾牌。

效果：使用盾牌时只受到标准减值（见 123 页表 7-6）。

正常：不具此专长的人物使用盾牌时，攻击检定以及所有移动相关的技能检定（包括「骑术」）都受到防具检定减值。

特殊：野蛮人、吟游诗人、牧师、德鲁依、战士、圣武士与巡林客可自动获得本专长，不需选取。

移动射击（一般专长）（Shot on the Run）

你善于使用远程武器打带跑。

先决条件：敏捷 13、闪避、灵活移动、近程射击、基本攻击加值+4。

效果：若你使用远程武器进行攻击，则攻击前后皆可移动，但移动总距离不能超过你的上限。

特殊：战士可选择「移动射击」为其战士额外专长。（见 38 页）

法术默发（超魔专长）（Silent Spell）

你可以无声地施放法术。

效果：搭配此专长的法术不须言语成分即可施法。原本就不需言语成分的法术不受影响。默发的法术须占用高于原本一个等级的法术栏位。

特殊：吟游诗人的法术不能搭配此超魔法专长。

擅长简易武器（一般专长）（Simple Weapon Proficiency）

你擅长使用所有简易武器（见 116 页表 7-5）。

效果：使用简易武器时攻击检定不受减值。

正常：使用不擅长的武器则攻击检定受-4 减值。

特殊：除了德鲁伊、武僧、游荡者和法师外，其他职业可自动获得本专长，不需选取。

对自己施展「谭森变形术」的术士或法师，在法术持续时间内擅长所有的简易武器。

专攻技能（一般专长）（Skill Focus）

选择一个技能，比如「潜行」，你掌握了这个技能的诀窍。

效果：与此技能相关的检定获得+3 加值。

特殊：你可以多次选择本专长，但并非累加效果，而是选择不同的技能专攻。

抓取飞箭（一般专长）（Snatch Arrows）

你能空手接下飞箭、矢、矛与其他射击类或抛掷类武器。

先决条件：敏捷 15、挡御飞箭、精通徒手击打。

效果：当你使用「拨挡飞箭」专长（见 93 页）时，你不只是挡掉而是抓住飞来的武器。抛掷类武器如矛或斧可以在接到后立刻掷向原本的攻击者（即使目前不是你的回合）或是留着。

你必须空出一只手（没有拿任何东西）才能使用本专长。

特殊：战士可选择「抓取飞箭」为其战士额外专长。（见 38 页）

专攻法术（一般专长）（Spell Focus）

你可以选择一个法术学派专攻，施展该学派法术时效果更佳。

效果：所选学派的法术豁免检定 DC 获得+1 加值。

特殊：你可以多次选择本专长，但每次必须选择不同的学派。

法术熟稔（一般专长）（Spell Mastery）

你对某个法术相当熟练，已经不需要用法术书来准备了。

先决条件：法师 1 级

效果：每选一次本专长，你可以挑选与你智力调整值相同数目的已知法数。从此你就不需要法术书来准备这些法术。

正常：无此专长者必须用法术书准备所有的法术，但「阅读魔法」例外。

法术穿透（一般专长）（Spell Penetration）

你的法术威力强大，比较容易穿透法术抗力。

效果：若受术者有法术抗力，你的施法者等级检定（1d20+施法者等级）可获得+2 加值。

奋力冲锋（一般专长）（Spirited Charge）

你可以进行威力强大的骑乘冲锋。

先决条件：「骑术」1、骑乘战斗、快速骑乘攻击。

效果：若你骑乘时进行冲锋，近战武器可造成两倍伤害（若使用长枪可造成三倍伤害）。

特殊：战士可选择「奋力冲锋」为其战士额外专长。（见 38 页）

跳跃攻击（一般专长）（Spring Attack）

你善于以华丽的脚步进行近战。

先决条件：敏捷 13、闪避、灵活移动、基本攻击加值+4。

效果：若你使用近战武器进行攻击，则攻击前后皆可移动，但移动总距离不能超过你的上限。你移动时不会引发对手的借机攻击，但有可能被他人发动借机攻击。穿着重型盔甲时不可使用本专长。

不论攻击前后你都得移动 5 尺以上，才能发挥跳跃攻击的效果。

特殊：战士可选择「跳跃攻击」为其战士额外专长。（见 38 页）

隐秘（一般专长）（Stealthy）

你善于躲避他人的注意。

效果：「躲藏」与「潜行」检定获得+2 加值。

法术静发（超魔专长）（Still Spell）

你不须做动作便可施法。

效果：搭配此专长的法术不须姿势成分即可施展。原本就不须姿势成分的法术不受影响。静发的法术须占用高于原本一个等级的法术栏位。

震慑拳（一般专长）（Stunning Fist）

你善于击中敌人要害。

先决条件：敏捷 13、感知 13、精通徒手击打、基本攻击加值+8。

效果：使用本专长必须在攻击检定前宣告（若没打中，也算用了一次「震慑拳」）。被你徒手击中的对手除了正常伤害值之外，必须做一次强韧检定（DC=10+1/2 你的人物等级+你的感知调整值），失败则被震慑一轮（直到你下轮动作开始为止）。震慑状态的人物无法动作，AC 失去敏捷加值并受-2 减值。你的人物等级每升 4 级，每天就可以多使用一次「震慑拳」（见"特殊"），但一轮只能用一次。无法被震慑的生物包括：构装生物、泥形怪物、植物、不死生物、虚体生物以及对重击免疫的生物。

特殊：武僧在 1 级时即使不符合先决条件，亦可选择「震慑拳」作为额外专长。武僧每日可以使用「震慑拳」的次数，相当于其武僧等级再加上其他职业（如果有的话）的等级除以 4。

战士可选择「震慑拳」为其战士额外专长。（见 38 页）

健壮（一般专长）（Toughness）

你比一般人更健壮。

效果：生命值加 3 点。

特殊：你可以多次选择本专长，效果可累加。

擅长塔盾（一般专长）（Tower Shield Proficiency）

你善于使用塔盾。

效果：使用塔盾时只受到标准减值（见 123 页表 7-6）。

正常：不具此专长的人物使用塔盾时，攻击检定以及所有移动相关的技能检定（包括「骑术」）都受到防具检定减值。

特殊：战士可自动获得本专长，不需选取。

追踪（一般专长）（Track）

你可以在绝大多数地形中追查生物或人物的追踪。

效果：要找出踪迹或是追踪他人 1 里以上，须做「生存」检定。每当踪迹变得难以追踪，如被其他痕迹覆盖、足迹后退或分开等，必须再做一次「生存」检定。

你的速度减为原本的一半（用原本速度将使检定受-5 减值，用原本速度的两倍将使检定受-20 减值）。检定的难度等级受地表主要形态而定：

地表	难度等级	地表	难度等级
非常软	5	坚实	15
柔软	10	坚硬	20

*非常软的地面：*此地形可以印下深而清楚的足迹（如：新雪、厚尘、湿泥巴等）。

*柔软地面：*此地形足以显示出施压的痕迹，但比新雪或湿泥巴硬，生物常会在此地形留下浅浅的足迹。

*坚实地面：*大部分的普通户外地面（如：草地、田野、林地等）、特别柔软或骯脏的室内地面（如：厚地毯、积满灰尘的地板）。生物只会留下轻微的踪迹（如：断掉的树枝、一小撮毛发），但很少留下足迹，即使有也不完整。

*坚硬地面：*此地形不会留住足迹，例如：光秃的岩石、室内地板。大部分河床也属于此地形，因为所有足迹会立刻被掩盖或冲走。生物只会留下细微的痕迹（如：擦痕或移动过的小石头）。

「生存」检定适用于某些状况的调整值，详见下表：

状况	难度等级调整值
被追踪的生物每多三个	-1
被追踪生物的体型：（1）	
超微型	+8
微型	+4
超小型	+2
小型	+1
中型	+0
大型	-1
超大型	-2
巨型	-4
超巨型	-8
留下痕迹之后每隔24小时	+1
留下痕迹之后每下1小时雨	+1
留下痕迹之后被新雪覆盖	+10
视线不佳：（2）	
乌云密布或无月光的夜晚	+6
月光下	+3
起雾或降雨（雪）	+3
追踪目标刻意掩盖痕迹（并以一半的速度移动）	+5

（1）若生物群体的体型不一，只以最大体型生物的调整值为准。

（2）此类状况以最大的调整值为准。

如果「生存」检定失败，你可以在 1 小时（室外）或 10 分钟（室内）后，重新搜寻一次。

正常：没有本专长的人物可以用「生存」技能追踪，但只适用于 DC 10 以下的状况。你也可以用「搜索」技能寻找足迹或生物留下的其他证据，同样也只适用于 DC 10 以下的状况，但即使由其他人找到痕迹，你也不能使用「搜索」技能来进行追踪。

特殊：巡林客可自动获得「追迹」专长，不需选取。

对于法术「动作无踪」的受术者，使用本专长也无法追踪。

践踏（一般专长）（Trample）

你善于使用座骑压过对手。

先决条件：「骑术」1、骑乘战斗。

效果：若你骑乘座骑时闯越对手，他将无法躲避。如果对手因而倒地，你的座骑可以对他做一次蹄踏攻击（Hoof attack）。一般而言攻击倒地的目标，攻击检定有+4 加值（见 157 页有关闯越的说明）。

特殊：战士可选择「践踏」为其战士额外专长。（见 38 页）

双武器防御（一般专长）（Two-Weapon Defense）

你的双武器战斗风格可攻可守。

先决条件：敏捷 15，双武器攻击。

效果：使用双头武器或双武器时（不包含天生武器或徒手击打），AC 获得+1 的盾牌加值。

当你使用防御式战斗或全防御时，此种盾牌加值增为+2。

特殊：战士可选择「双武器防御」为其战士额外专长。（见 38 页）

双武器攻击（一般专长）（Two-Weapon Fighting）

你可以用双武器进行战斗，每轮可用副手武器进行一次额外攻击。

先决条件：敏捷 15。

效果：当你使用双武器攻击，正手的攻击检定少扣 2，副手则少扣 6。

正常：有关使用双武器攻击与减值的说明，请见 160 页和 160 页的表 8-10。

特殊：选择双武器战斗风格的 2 级巡林客即使未符合先决条件，也将视同具有「双武器攻击」专长，但仅限穿着轻型盔甲或未穿盔甲。（见 48 页）

战士可选择「双武器攻击」为其战士额外专长。（见 38 页）

武器娴熟（一般专长）（Weapon Finesse）

你善于使用以敏捷来发挥攻击力的武器。

先决条件：基本攻击加值+1。

效果：使用适于你体型的轻型武器、细剑、鞭子、刺链等武器时，攻击检定可以改为加上敏捷调整值，而非力量调整值。若你持用盾牌，攻击检定会受到盾牌的防具检定减值。

特殊：战士可选择「武器娴熟」为其战士额外专长。（见 38 页）

天生武器视为轻型武器。

专攻武器（一般专长）（Weapon Focus）

你可以选择一种武器（如：巨斧）专攻，也可以选择徒手击打或擒抱。（若你能施法，也可选择「射线」，代表你特别善于使用射线法术，如：「冷冻射线」。）

先决条件：擅长该武器、基本攻击加值+1。

效果：使用专攻的武器时攻击检定+1。

特殊：你可以多次选择本专长，但并非累加效果，而是分配于不同武器上。

战士可选择「专攻武器」为其战士额外专长（见 38 页），但同一武器必须先有「专攻武器」之后，才可以选择「武器专精」。

武器专精（一般专长）（Weapon Specialization）

从已有「专攻武器」的武器中选择一个（如：巨斧），也可以选徒手击打或擒抱，使用此种武器将可造成更多伤害。

先决条件：擅长该武器、专攻该武器、战士等级 4。

效果：使用有「武器专精」武器时伤害掷骰+2。

特殊：你可以多次选择本专长，但并非累加效果，而是分配于不同武器上。

战士可选择「武器专精」为其战士额外专长。（见 38 页）

旋风攻击（一般专长）（Whirlwind Attack）

你可以用威力惊人的回旋攻击打击邻近的敌人。

先决条件：敏捷 13、智力 13、寓守于攻、闪避、灵活移动、跳跃攻击、基本攻击加值+4。

效果：当你进行全力攻击动作时，你可以放弃所有正常攻击，改以基本攻击加值对 5 尺内所有敌人做一次近战攻击。

「旋风攻击」不可与具有攻击加值或额外攻击的专长或能力（如：「顺势斩」或「加速术」）搭配使用。

特殊：战士可选择「旋风攻击」为其战士额外专长。（见 38 页）

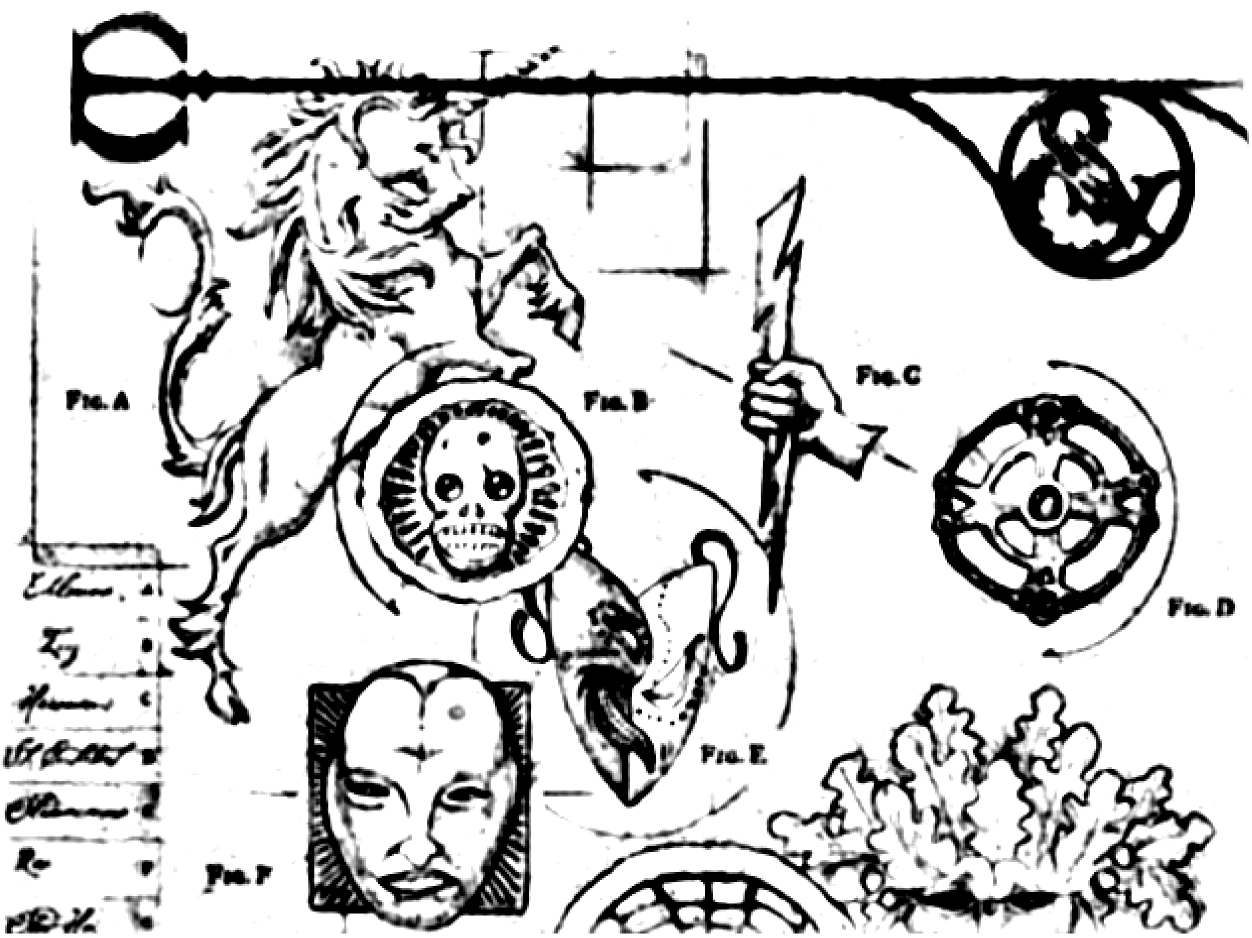
法术扩展（一般专长）（Widen Spell）

你可增加法术的影响范围。

效果：你可增加爆发、弥漫、直线或扩散型的法术影响区域。法术的所有数值加倍。举例而言，被扩宽的「火球术」（正常为半径 20 尺的扩散范围）有半径 40 尺的扩散范围。扩宽的法术须占用高于原本三个等级的法术栏位。

没有上列四类影响范围的法术不受本专长影响。





你的人物长什么样子？年纪多大？给人的第一印象如何？他会向哪位神祇祷告？他为什么成为冒险者？

本章将帮助你建立人物性格，这些细节可以让他更为生动，就像小说或电影中的主角一样。事实上有许多玩家将人物视为他在一出戏剧中扮演的角色。

当你第一次扮演时，可以不必太在意人物的细节背景。随着你扮演时间的增加，对于所要扮演的角色会更有概念，你就会像撰写长篇小说的作者一样，为人物个性添加细节。

本章内容包含阵营 （人物对善恶观念的立场）、宗教信仰（人物所信仰的神祇）、外表特征（姓名、性别、年龄等），以及人物描述。

阵营

培罗神殿有一本古老的典籍，当神殿招募冒险者进行重要的任务时，冒险者们必须亲吻那本书。此时，心存邪念的人会被圣力震开，即使是中立者也会被震慑住。只有善良的人不会受伤，也才会被神殿赋予重任。在【龙与地下城】游戏中，善良与邪恶并非哲学上的概念，而是充斥于宇宙万物的力量。

伪装成人类的魔鬼不断诱惑人们走向邪恶，神圣的牧师则用善良的力量保护信徒。信仰邪神者藉由残害无辜来取悦他们的神祇，相信自己死后可以获得奖赏。参与圣战的圣武士面对邪恶之人毫无畏惧，因为他们并不恋栈短暂的人世。君王们悦纳任何可以征服敌人的超自然力量，不论善良或邪恶，只要是愿意效忠或给予赏赐的神祇，他们都愿意敬拜。

生物的道德观分属下列阵营：守序善良、中立善良、混乱善良、守序中立、绝对中立、混乱中立、守序邪恶、中立邪恶和混乱邪恶（表 6-1 列出各种生物、种族和职业所偏好的阵营）。

请以人物的种族和职业为方针，为他挑选阵营。一般玩者人物皆为善良或中立阵营，反派人物或怪物才属于邪恶阵营。

阵营并非限制动作的枷锁，而是帮助你发展人物性格的工具。每个阵营都涵盖许多不同的个性与人生观。因此，两个同为守序善良的人个性可能大不相同，甚至完全相反。守序善良的人也可能贪婪，即使这么做有违守序或善良原则，但他仍可能忍不住想搜刮不义之财。此外人并非一成不变，善良的人也会发怒，中立者也可能被感动而做出高贵的事。

兽人

阵营可作为你扮演时的参考。如果你扮演得不像原先你为人物设定的阵营，却像另一个阵营，DM 可以改变人物的阵营以符合其表现。

阵营类型

以*斜体字（表格中的斜体字一率以红色标示，以免遗漏）*表示的生物或职业只能属于特定阵营，当中除了圣武士外，其余都是天生属于该阵营（天性阵营）。一般而言，拥有天性阵营的生物常与外层界有关（血统、历史或魔法方面）或属于魔法兽。

对其他生物、种族或职业而言，表 6-1 所列的则是一般或最常见的阵营。即使他们的集体天性倾向某个阵营，单一个体也可能偏离群体标准，成为其他阵营。随种族或职业的不同，对阵营的一致倾向也有强有弱。举例而言，狗头人和眼魔都属于守序邪恶阵营，但狗头人因为一致倾向比眼魔弱，所以阵营的差异也较大。除了天性之外，具有社会组织的生物也常因文化上的影响而加强天性阵营。举例而言，兽人倾向混乱邪恶，其社会也以混乱邪恶的成员为主，在兽人中被养育长大的人类便很可能属于混乱邪恶阵营，而人类社会中成长的兽人就不太可能属于此阵营。

表6-1：生物、种族和职业的阵营

守序善良	中立善良	混乱善良
亚空神族	*盖丁天族*	*爱莅天族*
金龙	侏儒	赤铜龙
翼狮	人马	*独角兽*
矮人	巨鹰	精灵
圣武士	*伪龙*	巡林客

守序中立	绝对中立	混乱中立
武僧	*动物*	半精灵
法师	半身人	半兽人
弗米蚁族	人类	野蛮人
火矮人	蜥人族	吟游诗人
	德鲁伊	游荡者

守序邪恶	中立邪恶	混乱邪恶
魔鬼	黑暗精灵	*恶魔*
蓝龙	地精	红龙
眼魔	*怨魂*	*吸血鬼*
食人魔巫师	伊特怪	*战蜥人*
大地精	*囚魂尸*	豺狼人
狗头人		食人魔

善良与邪恶

善良的人物会济弱扶倾；邪恶者则轻视生命、滥杀无辜。

「善良」的特质包括利他主义、尊重生命，对有灵性的生物抱持敬意。善良的人物愿意牺牲自己帮助他人。

「邪恶」则是伤害、压迫或杀害他人。有些邪恶的生物根本没有同情心，只要情况允许便恣意杀戮。还有些人积极追求邪恶、无目的地杀戮、听从邪恶神祇或君主执行恐怖任务。

中立的人物同时抱持善良与邪恶，杀害无辜会使他感到罪恶，但他也不愿牺牲自己来帮助别人。中立者只会帮助与他有关系的人，他可以为了家人或家乡牺牲，但不会为陌生人奉献。

对大部分的人而言，善恶只是观念的认同，而非选择。但为善或作恶仍可能是思考后的选择，例如，圣武士会为了理想而活，邪恶的牧师则可能制造痛苦与恐惧来取悦神祇。中立者常常只是对两个阵营都缺乏认同。但对某些人而言中立代表认同平衡的价值，他们认为善恶不只是信念，而是客观的状态，因此他们为了众人也为自己采取中庸之道。

一般动物或没有道德观念的生物皆为中立阵营，没有善恶之分。致命毒蛇或食人老虎皆为中立，因为它们没有能力分辨道德上的善恶。

守序与混乱

守序的人诚实、守信、尊敬权威、崇尚传统，轻视不负责的人；混乱的人物依循自己的良知、厌恶受人指使、喜爱创新甚于传统，且只对他们喜欢做的事信守承诺。

「守序」的特质包含有荣誉心、值得信赖、服从权威、可靠等。守序的负面特质则为封闭、墨守成规、好批判与缺乏包容性。主动选择守序阵营的人相信，只有守序的行为才能建构理想社会，人们彼此信赖才能做出正确的决定。

「混乱」的特质包含自由、有适应力与弹性。混乱的负面特质则是鲁莽、憎恨正统与权威、独断专横与不负责任。推崇混乱阵营的人认为，唯有不受拘束的人才能充分发挥潜能，对社会做出贡献。

中立的人们尊重秩序与混乱，用一般的态度尊重权威，对于服从与反叛都感到反感。他们很诚实，但可能被诱惑而说谎欺骗他人。

虽然守序或混乱阵营可能自主决定，但更常见的情况是被归类为人格特质。中立是守序与混乱的中间路线，处于不受两方阵营吸引的状态。但有些人认为守序或混乱都有其盲点与弊端，而中立比这两个极端来的好。

一般动物或没有道德观念的生物皆属中立。即使狗会服从命令，猫任性妄为，但他们仍然没有足够的道德理解力。

九大阵营

秩序与混乱、善良与邪恶的所有组合形成九大阵营。以下描述的是每个阵营中的典型特质。请注意每个人都多少有些差异，不会完全符合标准，且人物的阵营也可能随时间而改变，所以请将以下叙述当作参考。

玩者人物可以选择前六个阵营，也就是从守序善良到混乱中立。后三个邪恶阵营则是给怪物或反派角色使用。

守序善良，「十字军」：守序善良的人物会受到众人的期待，他们必须表现得像个好人、严守纪律，毫不犹豫地挺身对抗邪恶。他们只说实话、信守承诺、帮助需要援助的人，面对不义之事必出言反对。守序善良的人物痛恨罪恶未受恶报。圣武士爱尔涵卓即为守序善良，她打击邪恶从不留情，保护无辜也毫不犹豫。

守序善良的长处是可以结合荣誉与热情。

中立善良，「施恩者」：中立善良的人物最能实践好人应有的行为。他们献身于帮助他人。他们也愿意替国王或领主工作，但却不认为自己对他们负有义务。牧师乔森便是中立善良的典型，他视人们的需要伸出援手。

中立善良的长处是，行善将不受阶级的偏见影响。

混乱善良，「反抗者」：混乱善良的人物不在乎他人看法，依循良知行事。他照自己的方式做事，但心地善良仁慈。他相信善良与正义，却不服从律法与规矩，他们痛恨胁迫、唆使他人的行为。他按照自己的道德标准行事，虽然本意善良，但可能不见容于社会。巡林客索维里斯便是混乱善良的典型，他会袭击邪恶公爵的税吏。

混乱善良的长处是，可以结合善良与自由。

守序中立，「审判者」：守序中立的人物依循法律、传统或个人信条行事，听从命令与组织。他们可能有个人信念，依循某种标准生活，也可能会完全服从于某个强大、有组织的政府。武僧安珀是守序中立的代表，依循自己的原则行事，不会因为人们的央求或邪恶的诱惑而动摇。

选择守序中立的长处是，不需要成为一个狂热份子，也能博得人们的信赖与尊重。

绝对中立，「无立场者」：绝对中立的人物总是见风转舵。他们对善良与邪恶、守序与混乱都没有特别的偏好。他们大多缺乏信念，而非信仰中立。他们常认为善良比邪恶要好，毕竟他们也宁愿与好人相处或由好人统治，却不对善良抱持任何信念。法师米雅莉便是中立的代表，她会献身于工作，却对道德上的争辩感到不胜厌烦。

有些中立人物信仰中立的哲学。他们将善良、邪恶、秩序与混乱视为偏颇危险的极端。他们倡导中间路线，认为就长远来看中立才是最好、最平衡的主张。

选择绝对中立的长处是，可以不受偏见或冲动的影响，自然地动作。

混乱中立，「自由人」：混乱中立的人物依循冲动行事，是完全的个人主义者。他重视自己的自由，却不愿挺身保卫别人的。他躲避权威、憎恨限制、挑战传统。混乱中立者不会像抗议群众或无政府主义者般刻意破坏组织，因为如此做的人必定是由善良（如：想要解放他人）或邪恶（如：希望让他人受苦）的力量驱使。虽然混乱中立者难以预料，但其行为并非毫无理性，他不太可能莫名其妙地跳河。靠着急智在大陆上流浪的吟游诗人金宝，便是混乱中立的代表。

选择混乱中立的长处是，从社会的限制与道德劝说中解放出来，得到真正的自由。

守序邪恶，「支配者」：守序邪恶的恶人在理论上会依循自己的标准，尽其所能地取得想要的东西，而不管是否伤害到他人。他们重视传统、忠诚与纪律，但不在乎自由、尊严与生命的价值。他们依循规则行事，却不抱持怜悯或热情。他们喜欢阶级制度，不但乐于统治也愿意服从上级。他们不以行为评断一个人，却以其种族、信仰、家乡或社会地位来论断他。他们不愿意违背律法或承诺，部分是出于本性，部份则是因为仰赖纪律的保护，以免遭受道德立场相左的人反对。部分守序邪恶的人有某些禁忌，如：不杀生（却命令属下去



做）或不伤害小孩（如果他们有用的话），他们认为这样已经比无法无天的恶人更「好」了。

有些守序邪恶的人（或生物）视邪恶为一种信念，就像信仰善良的十字军一样。除了为达自己目的而伤害他人，他们也以散播邪恶为乐。他们也可能侍奉邪恶的神祇或主子，将恶行视为工作的一部份。为了扩张权力而利用人民的公爵便是守序邪恶的代表。

有些人将守序邪恶称做「魔鬼崇拜者」，因为魔鬼是守序邪恶的典型生物。

守序邪恶的可怕在于：这是有系统、有计画地作恶，因此常获得成功。

中立邪恶，「犯罪者」：中立邪恶的人为了自己可以做出任何事，一切都是为了自己，就这么简单。不论是为财、为娱乐或只是求个方便而杀人，都不会使他们掉泪。他们不喜欢纪律，也不认为遵从律法、传统或任信念可以让自己变的更高尚。然而他们也不像混乱邪恶者那样浮躁不安或热爱冲突。为了得到想要的东西去烧杀掳掠的罪犯，即为中立邪恶阵营。有些中立邪恶者将邪恶视为一种理想，想要献身于邪恶。这种恶人大多是邪恶神祇或秘密组织的成员。

中立邪恶的可怕在于表现出全然的邪恶，完全没有荣誉感与差异性。

混乱邪恶，「毁灭者」：混乱邪恶的人会因为贪婪、憎恨或破坏欲而无恶不作。他暴躁易怒、满怀恶意、独断暴力而且无法预料。若只是为了得到想要的东西，他会冲动而莽撞地动作；但若是为了散播邪恶与混乱，将会做出更可怕的事。所幸他的计画大多杂乱无章，其团体大多组织散乱。一般而言，混乱邪恶者只有被强迫时才会与人合作，其领袖常要面对斗争与暗杀。为了复仇或毁灭而进行疯狂计画的术士，便是混乱邪恶的代表。

混乱邪恶有时被形容为「恶魔化身」，因为恶魔正是混乱邪恶的典型生物。

混乱邪恶的可怕在于破坏的不仅是美丽与生命，也破坏了美丽与生命赖以生存的秩序。

宗教信仰

世界上有许多神祇，例如：太阳神培罗有庞大的教会组织，可以在神圣的节日里举办游行庆典，杀戮之神厄瑞斯努的神殿却只存于隐密或邪恶之处。虽然神祇们大多藉由牧师来展现其存在，但也可能经由信徒彰显神迹。一般人常将某位神祇视为自己的守护神，但依旧会尊重其他神祇，必要时也会对其祷告。培罗的信徒在旅行前可能会在路边某个法兰恩（道路之神）圣坛里放些供品，祈求自己一路平安。只要是互不冲突的宗教信仰，这是很常见的事。有些人在遭逢苦难时甚至会对邪神诵读黑暗祷文，但通常只是低声念诵，以免被他人听见。

神祇主宰世间许多事物，包括：善良与邪恶、秩序与混乱、生与死、知识与自然。人类以外的种族也有自己的主神（见表 6-2）。有时若非特定种族，便不能成为该神祇的牧师，但通常仍可信仰或遵照其指引。至于未限定种族的神祇（如：培罗），任何种族皆可担任其牧师。

某些怪物的神祇列于《怪物图鉴》，该书亦列有许多此处未提及的神祇。

你可以决定人物是否信仰特定神祇，请就人物的种族、职业和阵营判断（参见表 6-2 与表 6-3）。牧师的神祇将影响其能力，因此扮演牧师的玩者应在选择之前参考 32 页有关神祇、领域与领域法术的说明。以下针对主要神祇作进一步说明。

表6-2：各种族的神祇

种族	神祇
人类	视职业与阵营而异
矮人	摩拉丁或视职业与阵营而异
精灵	柯瑞隆・拉瑞斯安、艾罗娜或视职业与阵营而异
侏儒	加尔・闪金、艾罗娜或视职业与阵营而异
半精灵	柯瑞隆・拉瑞斯安、艾罗娜或视职业与阵营而异
半兽人	格乌什或视职业与阵营而异
半身人	悠达拉、艾罗娜或视职业与阵营而异

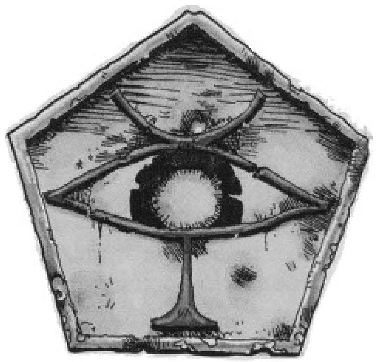
表6-3：各职业的神祇

职业	神祇（阵营）
野蛮人	寇德（混乱善良）、欧拜·亥（绝对中立）、厄瑞斯努（混乱邪恶）
吟游诗人	培罗（中立善良）、法兰恩（绝对中立）、渥利达马拉（混乱中立）
牧师	皆可
德鲁伊	欧拜·亥（中立）
战士	海若尼斯（守序善良）、寇德（混乱善良）、圣・库斯伯特（守序中立）、海克斯托（守序邪恶）、厄瑞斯努（混乱邪恶）
幻术师	博卡布 （绝对中立）
死灵师	维婕丝（守序中立）、奈落（中立邪恶）
武僧	海若尼斯（守序善良）、圣・库斯伯特（守序中立）、海克斯托（守序邪恶）
圣武士	海若尼斯（守序善良）
巡林客	艾罗娜（中立善良）、欧拜·亥（绝对中立）
游荡者	渥利达马拉（混乱中立）、奈落（中立邪恶）、维克那（中立邪恶）、厄瑞斯努（混乱邪恶）
术士	维婕丝（守序中立）、博卡布 （绝对中立）、维克那（中立邪恶）
法师	维婕丝（守序中立）、博卡布 （绝对中立）、维克那（中立邪恶）

神祉

世界上的神祇众多，以下列出较常被一般种族、冒险者或恶人所信仰的神祇。其中包含神祇的名称、执掌、阵营、头衔与特质。文字叙述的右侧则为此神祇的圣徽或邪徽（见 32 页表 3-7 有关常见神祇的相关说明）。

博卡布（Boccob）



魔法之神博卡布为绝对中立阵营。他常见的头衔包括：漠然者、魔法之主、神祇大法师。博卡布是个出世的神祇，并未在凡间推动任何特殊任务。由于是魔法与知识之神，信徒大多是法师、术士与贤者。他的相关领域是：「知识」、「魔法」与「诡术」，偏好武器是木棍。

柯瑞隆 •拉瑞斯安（Corellon Larethian）



精灵之神柯瑞隆 •拉瑞斯安为混乱善良阵营。他常见的头衔包括：精灵创造者、守护者、生命护存者与精灵共主。柯瑞隆 •拉瑞斯安是精灵族的创造神与守护者。他管领精灵重视的所有事物，如：魔法、音乐、艺术、手艺、诗文与战争。精灵、半精灵与吟游诗人都崇拜他。他的相关领域是：「混乱」、「善良」、「保护」与「战争」，偏好武器是长剑。格乌什是他的敌人，也因为柯瑞隆的战功，格乌什才会有「独眼神」的称号。

艾罗娜（Ehlonna）



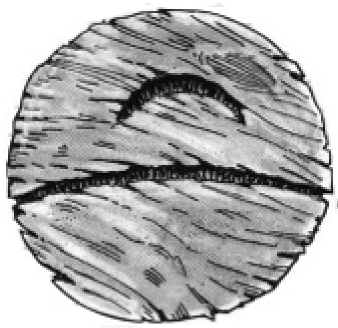
森林女神艾罗娜为中立善良阵营。她常见的头衔是森林的艾罗娜。艾罗娜眷顾所有居住、热爱或仰赖森林为生的善良住民。她常被描绘成精灵或人类的模样。她与精灵、侏儒、半精灵与半身人的关系最为密切。有些巡林客与德鲁伊也是他的信徒。她的相关领域是：「动物」、「善良」、「植物」与「太阳」，偏好武器是长弓。

厄瑞斯努（Erythnul）



杀戮之神厄瑞斯努为混乱邪恶阵营。他常见的头衔是优势者。厄瑞斯努喜好恐惧与杀戮。在文明世界其信徒 （包括邪恶战士、野蛮人与游荡者）会形成小型犯罪组织。在蛮荒大地其信徒大多是邪恶野蛮人、豺狼人、熊地精、食人魔与巨魔。他的相关领域是：「混乱」、「邪恶」、「诡术」与「战争」，偏好武器是末端为钝石的钉头锤。

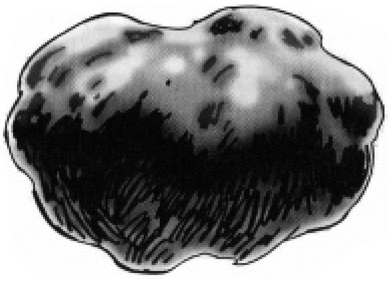
法兰恩（Fharlanghn）



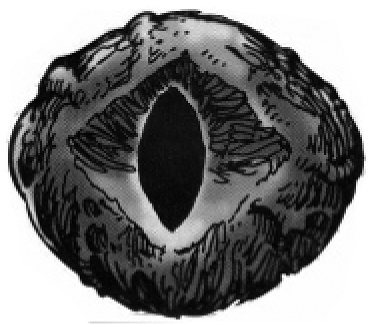
道路之神法兰恩为绝对中立阵营。他常见的头衔是地平线之民。由于他是旅行、道路、距离地平线之神，在主要道路上常常可以见到法兰恩的路边圣坛。吟游诗人、流浪冒险者与商人都偏好法兰恩。他的相关领域为：「机运」、「保护」与「旅行」，偏好武器是木棍。

加尔 • 闪金（Garl Glittergold）

侏儒之神加尔 •闪金为中立善良阵营。他常被称做小丑、机警的守护者、无价宝石或智慧火花。加尔 •闪金发现了侏儒，并将他们带进这个世界，自此之后，他便成了侏儒的守护者。他主宰幽默、机智、琢磨宝石与珠宝制作。他的相关领域为：「善良」、「保护」与「诡术」，偏好武器是战斧。他喜欢开其他神祇的玩笑，对他们恶作剧，但并非所有人都觉得有趣。加尔曾经弄垮狗头人之神克图玛的洞穴，这两位神祇后来便势不两立。



格乌什（Gruumsh）



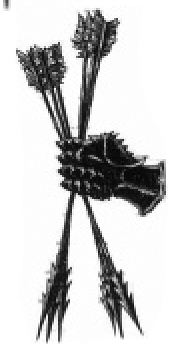
兽人之神格乌什为混乱邪恶阵营。他是兽人族的主神，常见的头衔包括：独眼神、不眠神。他启示信徒要追求力量以众暴寡，夺取所有属于他们的东西（几乎是全部）。他的相关领域是：「混乱」、「邪恶」、「力量」与「战争」，偏好武器是矛。他对柯瑞隆 •拉瑞斯安、摩拉丁及其信徒都心怀怨恨。过去柯瑞隆 •拉瑞斯安曾在战斗中打瞎了格乌什的左眼。

海若尼斯（Heironeous）



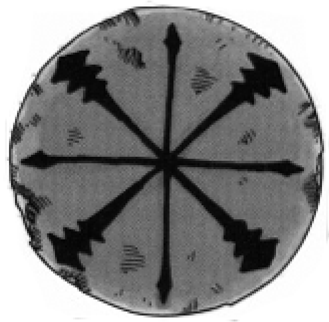
勇者之神海若尼斯为守序善良阵营。他常见的头衔是无敌神。海若尼斯推崇正义、英勇、骑士精神与荣誉感。他的相关领域是：「善良」、「秩序」与「战争」，偏好武器是长剑。圣武士、善良战士与善良武僧大多是他的信徒。他最大的敌人是其同父异母兄弟：海克斯托。

海克斯托（Hextor）



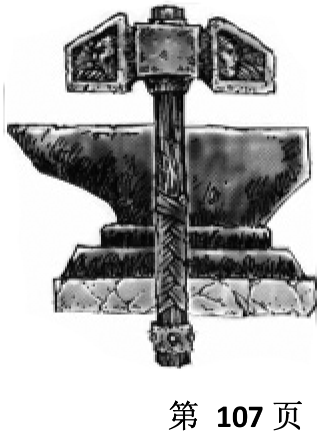
暴虐之神海克斯托为守序邪恶阵营。他常见的头衔包括：邪恶斗士、地狱传令官、战祸。海克斯托有六只手臂，他是战争、冲突与毁灭之神。邪恶战士与武僧都是海克斯托的信徒。他的相关领域是：「破坏」、「邪恶」、「秩序」与「战争」，偏好武器是连枷。他指示信徒去作坏事，并以消灭所有海若尼斯的信徒为目标。海若尼斯是海克斯托同父异母的兄弟。

寇德（Kord）



力量之神寇德为混乱善良阵营，又被称为搏斗者。他是运动员的守护者（特别是摔角选手），信徒包括善良战士、野蛮人与游荡者。他的相关领域是：「混乱」、「善良」、「机运」与「力量」，偏好武器是巨剑。

摩拉丁（Moradin）



矮人之神摩拉丁为守序善良阵营。他常见的头衔包括：锻魂者、矮人之父、矮人天父与创造者。摩拉丁用金属与宝石锻造出第一个矮人，并赋予其生命。他掌管矮人的艺术与科学，包括：冶工、金属加工、工程学与战争。他的相关领域是：「土」、「善良」、「秩序」与「保护」，偏好武器是战锤。

奈落（Nerull）



死亡之神奈落为中立邪恶阵营。他常见的头衔包括：死神、善良之敌、憎恨生命者、召来黑暗者、阴郁之王、收割血肉者。奈落的信徒大多为了娱乐或利益而行恶。他的相关领域是：「死亡」、「邪恶」与「诡术」，信徒包括邪恶的死灵师与游荡者，他们为奈落描绘的形象是个身披斗蓬的骷髅，手执偏好武器：巨镰。

欧拜·亥（Obad-Hai）



自然之神欧拜·亥为绝对中立阵营，又被称做萧姆。欧拜·亥统治自然与野外，只要是与自然和谐共存的生物都是其朋友。有些野蛮人、巡林客与德鲁伊是他的信徒。他的相关领域是：「风」、「动物」、「土」、「火」、「植物」与「水」。由于欧拜·亥坚守中立，因此与艾罗娜为敌对关系。欧拜·亥擅长吹奏萧姆管（一种双簧木管乐器），他的头衔也是由此而来的。偏好武器是木杖。

渥利达马拉（Olidammara）



游荡者之神渥利达马拉为混乱中立阵营。他的头衔是欢笑游荡者。渥利达马拉喜好美酒、女色与音乐。他的个性漂泊、爱恶作剧，同时也是伪装大师。他的神殿很少，但大多数人都愿意举杯对他致意。他的信徒大多是游荡者与吟游
诗人，相关领域是：「混乱」、「
机运」与「诡术」，偏好武器是细剑。

培罗（Pelor）



太阳神培罗为中立善良阵营。他的头衔是光明之神。培罗是许多善良事物的创造者，穷人的看顾者，同时也是邪恶的敌人。他是一般人最常信仰的神，培罗牧师也很受人们的欢迎。不少巡林客与吟游诗人为其信徒。他的相关领域是：「善良」、「医疗」、「力量」与「太阳」，偏好武器是硬头锤。

圣·库斯伯特（St. Cuthbert）



惩罚之神圣·库斯伯特为守序中立阵营。他又被称为手持罚棍的圣·库斯伯特。圣·库斯伯特对违反秩序者施以报复与惩罚。由于邪恶生物比善良生物更常明目张胆地破坏秩序，因此圣·库斯伯特较偏好善良阵营（圣·库斯伯特的牧师不能是邪恶阵营）。他的相关领域是：「破坏」、「秩序」、「保护」与「力量」，偏好武器是硬头锤。

维克那（Vecna）



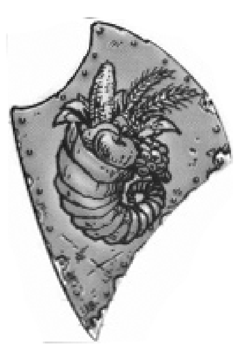
私秘之神维克那为中立邪恶阵营。他常见的头衔包括：残障神、耳语者或所有秘密与隐藏事物的主宰。维克那主掌不该为人所知，或人们希望保守秘密的事物。他的相关领域是：「邪恶」、「知识」与「魔法」。他常以少了左臂与左眼的巫妖型态现身。维克那在与叛将凯斯的战斗中失去了左臂与左眼，他偏好的武器是匕首。

维婕丝（Wee Jas）



死亡与魔法的女神维婕丝为守序中立阵营。她常见的头衔包括：女巫神、红宝石术士、冷酷女神与死亡守护者。维婕丝是个严格的女神，信徒们必须完全服从。她的神殿很少，而且位处偏远，但信徒中有许多强大的法师（死灵师占多数）与术士。她的相关领域是：「死亡」、「秩序」与「魔法」，偏好武器是匕首。

悠达拉（Yondalla）



半身人女神悠达拉为守序善良阵营。她常见的头衔包括：保护者、供给者、哺养众生的女神与受福者。悠达拉是半身人的创造者兼守护神，其理念为维护半身人种族的和平，挺身对抗敌人。信徒们希望藉由她的指引过着安全富足的生活。她的相关领域是：「善良」、「秩序」与「保护」，偏好武器是短剑。

重要资料

以下段落将提供你为人物决定姓名、性别、年龄、身高与体重的相关建议。请以人物的身世背景和性格做为基本架构，再参考以下文章为他增添细节。

姓名

你可依人物的种族与职业命名，或直接选择一个恰当的名字。第二章列出一些精灵、矮人、半身人、侏儒、兽人、半精灵与半兽人的常用姓名范例。从姓名来构想人物背景也很好，举例而言：某矮人可能会以一位伟大的矮人英雄为名，并努力使自己配得上这个名字。相反的，他也可能刚好与某个不名誉的懦夫同名，因此努力想证明自己与他不同。

性别

你可以选择男性或女性。

年龄

你可以自行设定或用乱数决定人物的起始年龄。如果你自行订定，年龄不能小于该种族与职业的下限。人物的起始年龄等于该种族的成年岁数，加上种族职业的掷骰结果见表（6-4），例如精灵巡林客最少也有 116 岁（110 加巡林客 6d6 的最小值）。

你也可以用表 6-4 来决定人物的年龄，例如：精灵巡林客的年龄是 110+6d6 岁。

表6-4：随机起始年龄

			吟游诗人	牧师
		野蛮人	战士	德鲁伊
		游荡者	圣武士	武僧
种族	成年	术士	巡林客	法师
人类	15岁	+1d4	+1d6	+2d6
矮人	40岁	+3d6	+5d6	+7d6
精灵	110岁	+4d6	+6d6	+10d6
侏儒	40岁	+4d6	+6d6	+9d6
半精灵	20岁	+1d6	+2d6	+3d6
半兽人	14岁	+1d4	+1d6	+2d6
半身人	20岁	+2d4	+3d6	+4d6

当人物逐渐老化，他的生理属性值将会下降，而心智属性值则会上升（见表 6-5）。每经过一个年龄层老化效应会累加。但是任何属性都不会因此降到 1 以下。

举例而言，一个 35 岁的人类其力量、敏捷与体质皆下降 1，而他的智力、感知与魅力都上升 1。当他 53 岁时，所有的生理属性值又会再下降 2，而心智属性值又会再全部上升 1。由于老化效应的影响，总计他在力量、敏捷与体质属性上各失去 3 点，而在感知、智力与魅力属性上各得 2 点。

当人物的年龄到达暮年阶段，DM 要秘密掷出此人物的最高年龄，其基础数值请见表 6-5 的暮年一栏，再加上右栏最高年龄的调整值，秘密纪录下这个数值。人物到达最高年龄时，会于下一年的某个时候死于老化，确切时间由 DM 决定。

表 6-5 的最高年龄适用于玩者人物。在游戏世界里，大部分的人通常无法活到暮年，便会死于瘟疫、意外、疾病或暴力。

表6-5：老化效应

种族	中年（1）	老年（2）	暮年（3）	最高年龄
人类	35岁	53岁	70岁	+2d20岁
矮人	125岁	188岁	250岁	+2d%岁
精灵	175岁	263岁	350岁	+4d%岁
侏儒	100岁	150岁	200岁	+3d%岁
半精灵	62岁	93岁	125岁	+3d20岁
半兽人	30岁	45岁	60岁	+2d10岁
半身人	50岁	75岁	100岁	+5d20岁

（1）中年时力量、体质与敏捷 -1，智力、感知与魅力+1

（2）老年时力量、体质与敏捷 -2，智力、感知与魅力+1

（3）暮年时力量、体质与敏捷 -3，智力、感知与魅力+1

身高与体重

你可以参照第二章对种族外貌的描述，自行设定人物的身高与体重，也可以参考表 6-6 以乱数决定其身高体重。人物的属性可能也与身高体重有关：如果他弱小敏捷，就可能是个瘦子；如果他身强体健，就可能身型高大或体重够份量。

你也可以利用表 6-6 以乱数掷出人物的身高与体重。从身高调整值栏所掷出的数值再加上基本身高，即为人物的真正身高。身高所掷出的数值乘上体重调整值栏掷出的数值，即为人物超出基本体重的重量。举例而言，托达克（男性矮人）的身高为 3 尺 9 英寸加上 2d4 英寸。蒙特掷 2d4 的结果是 6，因此托达克的身高为 4 尺 3 英寸。接着蒙特将身高掷出的数值 6 乘上 2d6 磅，掷出 2d6 的结果是 9，超出基本体重的重量为 54 磅（6x9），因此托达克的体重为基本的 130+54=184 磅。

表6-6：随机身高与体重

种族	基本身高	身高调整值	基本体重	体重调整值
人类，男性	4尺10英寸	+2d10	120磅	x（2d4）磅
人类，女性	4尺5英寸	+2d10	85磅	x（2d4）磅
矮人，男性	3尺9英寸	+2d4	130磅	x（2d6）磅
矮人，女性	3尺7英寸	+2d4	100磅	x（2d6）磅
精灵，男性	4尺5英寸	+2d6	85磅	x（1d6）磅
精灵，女性	4尺5英寸	+2d6	80磅	x（1d6）磅
侏儒，男性	3尺	+2d4	40磅	x1磅
侏儒，女性	2尺10英寸	+2d4	35磅	x1磅
半精灵，男性	4尺7英寸	+2d8	100磅	x（2d4）磅
半精灵，女性	4尺5英寸	+2d8	80磅	x（2d4）磅
半兽人，男性	4尺10英寸	+2d12	150磅	x（2d6）磅
半兽人，女性	4尺5英寸	+2d12	110磅	x（2d6）磅
半身人，男性	2尺8英寸	+2d4	30磅	x1磅
半身人，女性	2尺6英寸	+2d4	25磅	x1磅

外貌、人格与身世

你可以在创造人物时尽可能地详细描述人物，开始扮演之后，你也许会想增添更多细节。

外貌

请以第二章有关种族的叙述作为人物外貌的初步轮廓。通常魅力值较高者长得比魅力低者好看，但仍有些高魅力者有着怪异的外表，拥有奇特的美感。

人物可以惯用右手或惯用左手。

你可以运用人物的外表来彰显他的某些性格或背景，例如：

・半兽人库斯克的耳朵缺了一角，身上有许多伤疤，这些都是他在兽人群中长大而留下的伤。他将亲手杀死的野兽爪子与獠牙串成项链挂在身上。

・圣武士爱尔涵卓的前臂内侧有着海若尼斯之手的印记，这显示她的信仰。

・术士海涅特的穿著总是折衷而简便，而且每天不同，显示其我行我素的天性。

人格

你可以决定人物的行为、喜欢的事物、人生的目标、使他害怕或愤怒的事物与其原因。你不妨从种族与阵营来构思人格，但不须局限于此，即使是守序善良的矮人也可能个个不同。

若要设计有趣的个性，不妨凸显个性上的冲突。例如，托达克虽遵守秩序却有点贪婪，只要能说服自己就可能会受不了诱惑而偷窃。

人物的个性可随时间而改变，一开始的人格特质并非不可改变的圣旨。请让你的人物像真实人物般地成长发展。

身世

设想一下人物经历过的人生遭遇，这里有几个问题可帮助思考：

・他为什么成为冒险者？

・他如何得到目前的职业？以战士为例，他可能曾经从军、来自军人家庭、在武术学校受训、或是无师自通。

・他从哪里取得最初的装备？是自己一件件收集来的，还是父母师长的礼物，这些物品是否有特殊意义？

・他遇过最糟的事是什么？

・他遇过最棒的事是什么？

・他与家人还有联络吗？家人们对他有何看法？

自订人物

人物创造规则提供玩者一个通用的基础，但你也可以修改规则，使人物较为特殊。请注意，改变基本规则必须经过你的 DM 同意。

种族：种族的特色适用于大部分人物，但并非所有人都得如此。例如，你可以创造一个被矮人社会驱逐的矮人，他可能在人类社会长大。因此，虽然他拥有矮人的天赋（较佳的体质、较差的魅力、黑暗视觉以及对毒素与法术的抗力），却没有矮人的文化特质 （熟悉岩石、对地精与兽人的攻击加值、对巨人的闪避加值、岩石与金属相关的「估价」和「手艺」技能加值、以战士为适合职业，甚至对矮人语的知识）。你可以与 DM 商量，为人物增加某些加值来平衡文化特质上的损失。

职业：有些职业已经提供足够的空间自订人物，然而只要 DM 同意，你也可以在职业特性上做些改变。例如，你想扮演一个曾在游荡者公会中担任守卫的战士，但现在他想成为正式的侍卫，他可能只会使用游荡者的武器与防具，并且每个等级有 4 点技能点数，而非 2 点，还可以选择「暗语沟通」与「唬骗」做为职业技能。这些和一般战士并不相同。

技能与专长：你可以为人物拥有的技能、专长或职业特性取



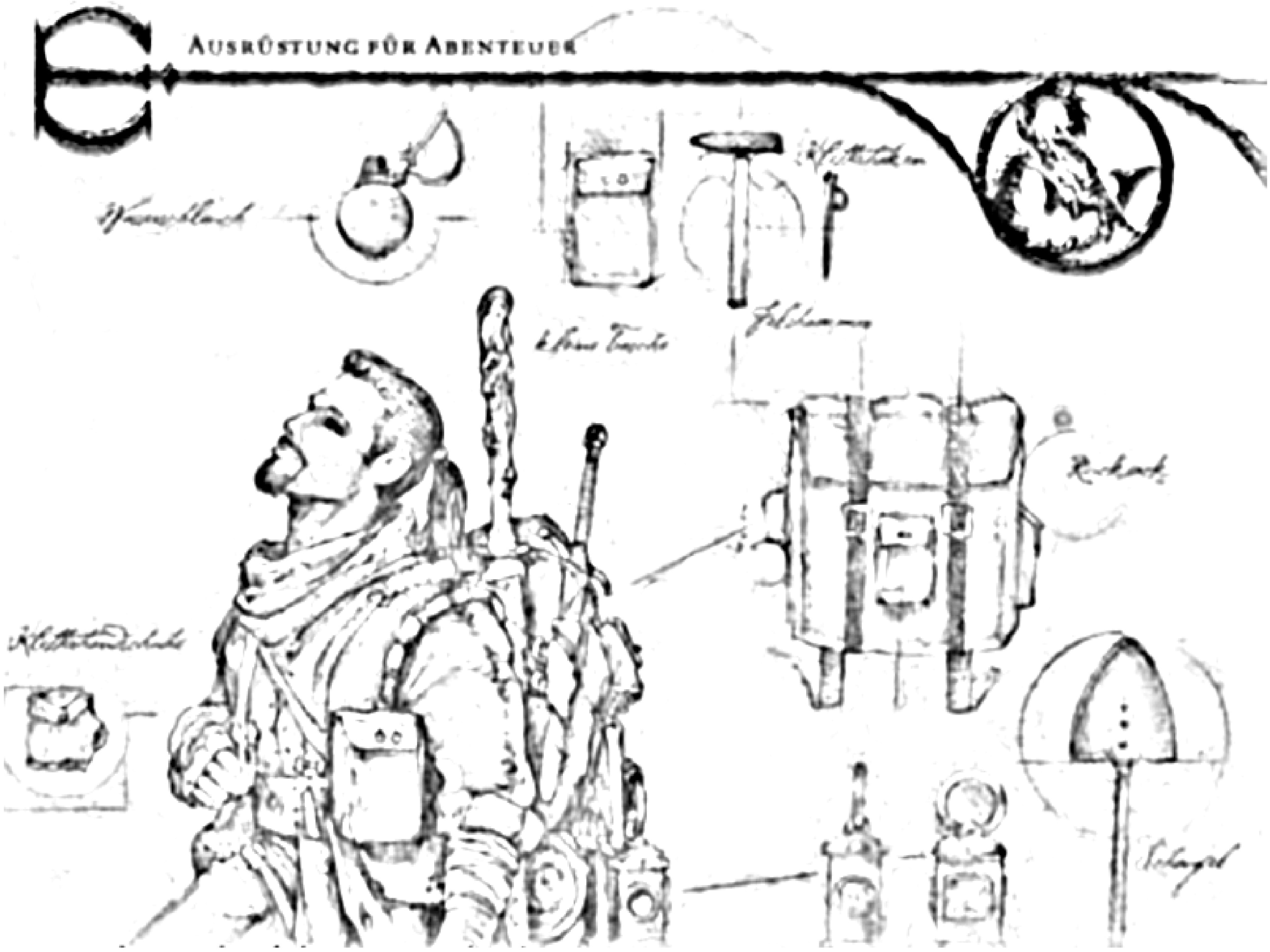
名。半身人游荡者莉达将「潜行」称做「无声步」，玩者可以在角色表的技能栏中填入「无声步」来代替「潜行」。武僧安珀则将「潜行」称做「宣纸步」。

你也可以为人物设计其他技能，DM 请参见《地下城主指南》中的相关说明。

装备：你可以改变装备的造型以符合人物风格。例如，有些法师的木杖是一根直条条的木头，有些则拿着长满扭曲节瘤，刻满符文的木杖。

你或许想要拥有装备列表上（第七章）找不到的东西，只要经过 DM 同意，谈好物品的功用与价值即可。

有时你可能在电影或小说里看到某件很棒的武器，你很渴望你的人物可以使用它。如果第七章的武器列表中找不到该物品，请找一个类似的武器替代。举例而言，武器列表中没有武士刀，但你可以将它的属性视为与精制品重剑相同。



城市的市集里有许多武器和防具商人，只要有钱就可以买到各式器械。你可以找到坚固耐用的刀剑，甚至可能有精灵打造的利刃。炼金师卖的是强酸、炽火胶及烟雾棒，可吸引一些对刀剑不感兴趣的人。法师及魔法物品摊则贩卖魔法卷轴、法杖、魔法武器以及特殊的物品。

本章将介绍人物可以购买的一般或特殊物品(关于魔法物品的说明请见《地下城主指南》)。

装备人物

刚创好的人物通常会有一些金钱可以购买基本装备，如：基本武器、适合的防具，以及日常用品。随着冒险的进展，会逐渐累积财物，便能购买更多更好的装备。然而一开始的经费有限，买不起太昂贵的东西。

起始套组

除了预设技能、专长之外，每个职业的起始套组都列有预设的装备。使用起始套组时，你可以略加调整，将预设装备换成其他装备，但新装备的价格不能超过预设装备。

添购装备

如果你不想使用起始套组的预设装备，你可以一件件分别购买武器、防具和其他装备。一开始拥有的金钱数量可以依人物职业掷骰决定（见表 7-1：随机起始金钱），或者，DM 也可以直接采用表 7-1 的固定平均值。

表 7-1：随机起始金钱

职业	数量（平均值）	职业	数量（平均值）
野蛮人	4d4x10（100 金币）	圣武士	6d4x10（150 金币）
吟游诗人	4d4x10（100 金币）	巡林客	6d4x10（150 金币）
牧师	5d4x10（125 金币）	游荡者	5d4x10（125 金币）
德鲁伊	2d4x10（50 金币）	术士	3d4x10（75 金币）
战士	6d4x10（150 金币）	法师	3d4x10（75 金币）
武僧	5d4（12 金币，5 银币）		

然而这里所谓「分别购买」，只是一种大概的描述。你的物品可能是家人的礼物、他人资助、在军中服务时得到，或是用偷拐抢骗等方法得来的，不一定非得拿着钱走进市集里一个一个买。

每个人物至少拥有一套普通衣服，你可以免费从以下服装中选一套：工匠工作服、艺人服装、探险家服装、武僧服装、平民服装、学者服装或旅行者服装（见 131 页衣着的说明）。

稀有度

本章提及的物品，大都是玩者人物平时便能买到的东西。其中有些昂贵稀少的物品，乡镇市集中可能找不到，但一般而言，玩者人物只要有足够的金钱，就能找到贩卖这些物品的地方。

如果你想购买本章未提及的物品，一般而言，你能买到最贵的物品价值是 3000 金币。如果想买更贵的物品，如+2 长剑，你可能必须到大一点的城市，找到能够提供该物品的人，与他达成特殊交易或提出够高的价码。

当然，因为每个奇幻世界设定不同，这些昂贵的物品也许随手可得，也许极为稀有。一般而言，小乡镇里不可能找到人帮你制造全身铠甲，但 DM 可以依照世界设定和人物所在，视情形决定哪些物品买得到，哪些买不到。

金钱与财富

组队的冒险者通常都是以钱币来购买物品，农民之间则是以物易物，并且用干酪与谷物来缴税。贵族则是以权力做为交易的筹码，例如：矿坑、港口或农场的所有权，或以重量计价的金条作买卖，而非一般的金币。

钱币

冒险者最常用的货币是金币。1 金币大约可以买到一个腰包、50 尺麻绳或是一头山羊。一个普通专业工匠一天大约能够赚 1 金币。虽然金币是流通货币，但商人之间牵涉到上千金币的交易，不会真的拿出这么多金币来交换。金币只是用来衡量物价的单位，金条、信用状或等值物品才是大盘商人的实际货币。

一般人最常使用的货币是银币，1 金币可兑换 10 银币。1 银币可以雇用一个劳工一天、买一盏普通油灯或是一份包含面包、萝卜、洋葱及白开水的普通餐食。

银币之下是铜币，1 银币可以兑换 10 铜币。1 铜币可以买到一根蜡烛、一支火把或粉笔。铜币通常是劳工或乞丐用的货币。

除了常见的铜币、银币和金币之外，有些商人还接受白金币。1 白金币可兑换 10 枚金币。白金币不如其他货币那样流通，但冒险者偶尔可以在古老的宝藏中发现。

一枚标准货币的重量约为 1/3 盎司（50 枚则重约 1 磅），本书 168 页附有金币的实物大小图。

表 7-2：钱币

		兑换值			
		铜币	银币	金币	白金币
铜币（cp）	=	1	1/10	1/100	1/1000
银币（sp）	=	10	1	1/10	1/100
金币（gp）	=	100	10	1	1/10
白金币（pp）	=	1000	100	10	1

财富

大部分人的财富并非钱币，而是家畜、谷物、土地、课税权或资源的所有权（如：矿坑或森林），宝石和珠宝也算是可携带的财物。

交易

一般交易法则通常是由公会、贵族或皇室制定。领有执照的商号有权在河流上设置磨坊提供动力、经营特定商路、将商船开进码头或买卖特定的财物。公会为商品及服务订定价格，并审核从商的资格。一般生意通常是以物易物，而不是使用货币。表 7-3 列出一些交易用的物品。

表 7-3：交易用物品

价格	商品
1 铜币	1 磅小麦
2 铜币	1 磅面粉或 1 只鸡
1 银币	1 磅铁
5 银币	1 磅烟草或铜
1 金币	1 磅肉桂或 1 头山羊
2 金币	1 磅姜或胡椒或 1 头绵羊
3 金币	1 头猪
4 金币	1 平方尺亚麻布
5 金币	1 磅盐或银
10 金币	1 平方尺丝绸或 1 头母牛
15 金币	1 磅藏红花粉或丁香或 1 头公牛
50 金币	1 磅黄金
500 金币	1 磅白金

贩卖物品

通常你可以用表列物价的半价卖掉物品。若想更换身上的防具或武器，你可以将旧装备以半价卖出。

商品则不同，所谓商品是指流通性强，易于交换到等值金钱的物品，例如：小麦、面粉、布料、宝石、珠宝、艺术品及稀有金属等。商人之间的交易通常会采取以物易物的方式（见表格 7-3）。当然，商人的售价会高于成本一点，但这差异很小，你可以忽略不计。

武器

人物所用的武器会影响战斗的能力，表 7-4 为武器列表。

武器的类型

武器有多种分类方式，可按照擅长技能分类（简易武器、军用武器、异种武器），或按照攻击距离分为近战与远程武器（包括投掷武器和弹射武器），或按照武器的持用方式分为（轻型武器、单手武器或双手武器），也可按照武器尺寸分类（小型、中型、大型）。

简易、军用和异种武器（Simple、Martial、Exotic Weapons）：除了德鲁伊、武僧、游荡者和法师以外的职业，都擅长所有简易武器。野蛮人、战士、圣武士和巡林客不仅擅长所有简易武器，也擅长所有军用武器。其他职业主要擅长简易武器，但也可能擅长军用或异种武器。如果使用不擅长的武器，你的攻击检定会有-4 的减值。

近战和远程武器（Melee and Ranged Weapons）：近战武器是进行近身肉搏攻击用的武器，其中也有些可以用来投掷；远程武器是无法用于近距离使用的投掷类或弹射类武器。

*长型武器（Reach Weapons）：*大砍刀（Glaive），长勾刀（Guisarme），长枪（Lance），长矛（Longspear），刺叉（Ranseur），刺链（Chain, spiked）和鞭子（Whip）属于长型武器。持用长型武器的生物可以对邻接方格以外的敌人进行肉搏攻击，天生可触距离加倍。也就是说，小型或中形生物可以攻击距离 10 尺的敌人，但不能攻击邻接方格的敌人。持用长型武器的大形生物可以攻击距离 15 或 20 尺的敌人但不能攻击距离 10 尺或邻接方格的敌人。

*双头武器（Double Weapons）：*双头链枷（Dire flail），矮人矛斧（Dwarven urgroshe），侏儒钩式战锤（Gnome hooked hammer），兽人双头斧（Orc double axe），木棍（Quarterstaff）和双头剑（Two-bladed sword）属于双头武器。双头武器可选择以双头分别进行攻击，但如此一来，便须受到双武器战斗的减值（即视为同时使用一把单手武器及一把轻型武器，见 160 页双武器攻击的说明）。双头武器也可以视为双手持用武器，但只能攻击一次。若双头武器尺寸分类太小，只能单手持用时 （如：人类持用小型双头剑），则不再视为双头武器，每轮只能以一头进行攻击。

*抛掷武器（Thrown Weapons）：*匕首（Dagger），木棒（Club），短矛（Shortspear），矛（Spear），飞镖（Dart），标枪（Javelins），飞斧（Throwing axe），轻型战锤（Light hammers），三叉矛（Trident），手里剑（Shuriken）和捕网（Net）属于抛掷武器。除了泼溅武器（Splash Weapons） （如：一瓶强酸，详见 158 页关于泼溅武器的说明），你可以在投掷类武器的伤害值上获得力量加值。你也可以投掷原本不适于投掷的武器（在表 7-5 中没有列出射程增量的近战武器），但在攻击检定上会受到-4 的减值。投掷轻型或单手武器属于标准动作，投掷双手武器则属于整轮动作。投掷近战武器时，只有掷出 20 才能造成重击，重击倍数为 2，射程增量 10 尺。

*弹射武器（Projectile Weapons）：*轻弩（Light crossbow），投石索（Sling），重弩（Heavy crossbow），短弓（Shortbow），复合短弓（Composite shortbow），长弓（Longbow），复合长弓（Composite longbow），手弩（Hand crossbows），和连发弩（Repeating crossbow）属于射击武器。大部分射击武器需要双手持用（请参考本章节个别武器说明）。除了特别量身打造的复合短弓、复合长弓或投石索之外，你在弹射武器的伤害值上不能获得力量加值。如果人物力量值太低，使用弓或投石索时，伤害值会受到力量减值。

*弹药（Ammunition）：*弹射武器需要弹药，箭（Arrow，用于弓），弩矢（Bolt，用于弩），投石索弹丸（Sling bullet，用于投石索）。持用弓箭时，拔箭的动作属于即时动作。弩和投石索则需要一个动作来装填。一般来说，命中目标的弹药会毁损而不能重复使用，没有命中的弹药则有 50%的几率损毁或丢失。

手里剑虽然属于抛掷武器，但在拿取它时、制造精制品或其他特殊型态（请参考本章关于精制武器说明），还有射出后的结果上都视同弹药。

轻型武器，单手武器，双手武器（Light, One-Handed, and Two-Handed Melee Weapons）：近战武器的大小和人物的体型等级相符时，依照其在战斗中挥动的难易程度，可以将武器分为轻型、单手持用和双手持用。

*轻型武器（Light）：*轻型武器是单手武器，但可以用副手轻易地挥动，也可以于擒抱时使用。以主手持用轻型武器时，可以在伤害值上获得力量加值。副手持用时，只能在伤害值上获得力量加值的一半。以双手持用一把轻型武器没有任何特殊加值，获得的力量加值视同只以主手持用。

徒手击打总被视为轻型武器。

*单手武器（One-Handed）：*单手持用武器只需要一只手，主手或副手皆可。以主手持用单手武器时，可以在伤害值上获得力量加值。副手持用时，只能在伤害值上获得一半力量加值。若以双手持用单手武器，可以在伤害值上获得 1.5 倍的力量加值。

*双手武器（Two-Handed）：*双手持用武器需要两只手，在伤害值上可以获得 1.5 倍的力量加值。

武器尺寸（Weapon Size）：每件武器都有尺寸分类，如：小型、中型或大型，这个分类代表此武器原本设计给何种体型的生物使用。小型巨剑是为小型生物（如：半身人）打造的巨剑，中型长剑是为中型生物（如：精灵）打造的长剑，大型短弓则是大形生物（如：食人魔）用的短弓。

武器尺寸分类和物品大小代表不同意义。举例来说，中型生物使用的匕首称为中型匕首，但它却是超小型物品（见 166 页表 9-10）。相反的武器尺寸分类代表的是持用者的体型。一般来说，轻型武器（如：匕首）的物品大小比持用者的体型小两级，单手武器（如：长剑）的物品大小比持用者的体型小一级，而双手武器（如：巨剑）的物品大小与持用者的体型同等级。

尺寸不合的武器（Inappropriately Sized Weapons）：一个生物无法自如得使用尺寸不合的武器。持用者体型和武器尺寸分类每相差 1 级，在攻击检定上会受到-2 减值，此减值会累计。因此，持用小型匕首的人类（体型差 1 级）会在攻击检定上会受到-2 减值，而持用小型长剑的食人魔（体型差 2 级）会在攻击检定上会受到-4 减值。如果人物不擅长某类武器，如：法师持用小型战斧，还要再累计-4 减值。

武器尺寸与持用者体型的差异也会影响挥动武器的难易程度，也就决定了武器究竟是轻型、单手持用或双手持用。举例来说，小型巨剑（原本是小型人物的双手持用武器）对中型生物来说属于单手持用武器，而在大型生物手中就是轻型武器。大型匕首（原本是大型人物的轻型武器）对中型生物来说属于单手持用武器，而在小型生物手中就是双手武器。但是，如果一件武器针对某个体型的生物有特殊的设计，那么除了该体型的所有其他生物都不能使用该武器。

临时武器（Improvised Weapons）：有时，一些不是武器的物品会被当作武器使用。如：破酒瓶、桌子腿、折凳或投掷酒杯。由于这些物品原本没有被设计成武器，所以持用者一律视为不擅长使用该武器，在攻击检定上会受到-4 减值。若

要计算这些临时武器的尺寸分类和伤害值，DM 可以在列表上找出类似的武器来套用。例如：桌子腿与木棒相似，而破酒瓶与匕首相似。持用临时武器时，唯有掷出 20 才造成重击威胁，重击倍数为 2，射程增量 10 尺。

武器的性质

不同的人喜好不同的武器，你可能希望同时拥有一把近战武器，及一把远程武器。但如果你买不起两种武器，只好挑一种比较重要的。

武器尺寸影响你的使用方式（单手或双手持用），也会影响伤害值。双手武器的伤害值通常比单手武器大，但当你双手拿着武器时，就无法使用盾牌。你必须权衡两者优劣。

不同职业或种族擅长不同类别的武器，你也可以从专长中另外选择欲擅长的武器类别（见 94 页「擅长异种武器」、97 页「擅长军用武器」和 100 页「擅长简易武器」的说明）。

好武器通常比一般武器贵，但高价格武器不一定代表高品质。举例而言，细剑比长剑贵，对一个具有「称手武器」专长的灵敏游荡者来说，细剑是很厉害的武器，但对一般战士而言，还是长剑比较好。

选择武器时，请注意以下事项（即表 7-5 的列表项目）：

价格：这是武器的售价，单位为金币或银币，表列价格包含所有配件，如：剑附有剑鞘，箭附有箭袋等。小型和中型武器的价格与表列相同，大型武器的价格是表列价格两倍。

伤害值：使用该武器击中对手所造成的伤害值，注有（S）符号该栏，代表小型武器的伤害值，通常给侏儒或半身人使用。注有（M）符号该栏，代表中型武器的伤害值，通常给矮人、精灵、半精灵、半兽人或人类使用。如果伤害值范围有两个（如：木棍是「1d6 / 1d6」），则该武器为双头武器（见本章双头武器和 160 页双武器攻击的说明）。第二个伤害值范围即为额外攻击的伤害值。

表 7-4 列举了超小型和大型武器的伤害值。例如：超小型长剑（被「缩小人类」法术变小的半身人或侏儒战士持用）可造成 1d4 点伤害。而大型巨斧（被「变巨术」变大的半兽人野蛮人持用）可造成 3d6 点伤害。关于体型超过中型或不到小型的武器及生物的战斗能力，请参阅《地下城主指南》。

表 7-4：超小型和大型武器的伤害值

中型武器伤害值	超小型武器伤害值	大型武器伤害值
1d2	—	1d3
1d3	1	1d4
1d4	1d2	1d6
1d6	1d3	1d8
1d8	1d4	2d6
1d10	1d6	2d8
1d12	1d8	3d6
2d4	1d4	2d6
2d6	1d8	3d6
2d8	1d10	3d8
2d10	2d6	4d8

重击：这是武器造成重击时必须要参照的规则。造成重击时，你可以进行两次、三次或四次伤害掷骰（每次都可以分别计算调整值），加总起来即为该次重击的伤害值。掷骰次数视表中的重击倍数而定。

例外：发生重击时，伤害加骰（如：使用火焰剑或游荡者偷袭）不再加计重击倍数。

*x2：*此武器在重击时，可作两次伤害掷骰。

*x3：*此武器在重击时，可作三次伤害掷骰。

*x3／x4：*此武器的一头在重击时，可作三次伤害掷骰，另一头则可作四次伤害掷骰。

*x4：*此武器在重击时，可作四次伤害掷骰。

*19-20／x2：*此武器在掷骰原值为 19 或 20 时（原本为 20）即造成重击威胁（可能形成重击）。而且重击时，可作两次伤害掷骰。

*18-20／x2：*此武器在掷骰原值为 18、19 或 20 时（原本为 20）即造成重击威胁（可能形成重击）。而且重击时，可作两次伤害掷骰。

射程增量：此武器在攻击该距离内的目标时，不会受到减值。例如，短弓的射程增量是 60 尺，当攻击 59 尺内的目标时，不会有减值。每增加一个射程增量的距离，即会有-2 攻击检定减值，此减值会累计。例如，短弓如果要射击 200 尺远的目标，会有-6 攻击检定减值（200 尺只达到 60 尺的三倍，未达到四倍）。投掷类武器（如：飞斧），最远只能攻击射程增量五倍的目标，射击类武器可以到十倍。

重量：中型武器的重量。小型武器重量为表列的一半，大型武器为两倍。

伤害类别：武器的伤害类别有三种：钝击、穿刺和挥砍。有些怪物能抵挡或甚至免疫于某类别的伤害，例如，对骷髅而言，挥砍和穿刺武器造成的伤害较小。

有些武器具有多种伤害类别，例如，钉头锤可以同时造成钝击和穿刺伤害。如果武器可以造成两种类别的伤害，并不代表它的伤害值依照类型不同分成一半一半，而是所有伤害都同时属于两种类别。因此，被击中的生物必须同时具有两种相对的伤害免疫能力才能不受伤。

有些武器则可以在两种不同伤害类别中择一，例如，匕首可以造成穿刺或挥砍伤害。当不同伤害类别会影响伤害值时，持用者可以选择一种。

特殊：有些武器可能有特殊性质，这会在武器描述中注明。

表 7-5：武器

简易武器	价格	伤害值（S）	伤害值（M）	重击	射程增量	重量（1）	伤害类别（2）
徒手攻击							
铁手套	2 金币	1d2	1d3	x2	—	1 磅	钝击
徒手击打	—	1d2（3）	1d3	x2	—	—	钝击
轻型近战武器							
匕首	2 金币	1d3	1d4	19-20/x2	10 尺	1 磅	穿刺或挥砍
拳匕	2 金币	1d3	1d4	x3	—	1 磅	穿刺
带刺铁手套	5 金币	1d3	1d4	x2	—	1 磅	穿刺
轻型硬头锤	5 金币	1d4	1d6	x2	—	4 磅	钝击
镰刀	6 金币	1d4	1d6	x2	—	2 磅	挥砍
单手持用近战武器							
木棒	—	1d4	1d6	x2	10 尺	3 磅	钝击
重型硬头锤	12 金币	1d6	1d8	x2	—	8 磅	钝击
钉头锤	8 金币	1d6	1d8	x2	—	6 磅	钝击与穿刺
短矛	1 金币	1d4	1d6	x2	20 尺	3 磅	穿刺
双手持用近战武器							
长矛（4）	5 金币	1d6	1d8	x3	—	9 磅	穿刺
木棍（5）	—	1d4/1d4	1d6/1d6	x2	—	4 磅	钝击
矛	2 金币	1d6	1d8	x3	20 尺	6 磅	穿刺
远程武器							
重弩	50 金币	1d8	1d10	19-20/x2	120 尺	8 磅	穿刺
弩矢(10)	1 金币	—	—	—	—	1 磅	—
轻弩	35 金币	1d6	1d8	19-20/x2	80 尺	4 磅	穿刺
弩矢(10)	1 金币	—	—	—	—	1 磅	—
飞镖	5 银币	1d3	1d4	x2	20 尺	1/2 磅	穿刺
标枪	1 金币	1d4	1d6	x2	30 尺	2 磅	穿刺
投石索	—	1d3	1d4	x2	50 尺	0 磅	钝击
投石索弹丸(10)	1 银币	—	—	—	—	5 磅	—
军用武器	**价格**	**伤害值（S）**	**伤害值（M）**	**重击**	**射程增量**	**重量（1）**	**伤害类别（2）**
轻型近战武器							
飞斧	8 金币	1d4	1d6	x2	10 尺	2 磅	挥砍
轻型战锤	1 金币	1d3	1d4	x2	20 尺	2 磅	钝击
手斧	6 金币	1d4	1d6	x3	—	3 磅	挥砍
反曲刀	8 金币	1d3	1d4	18-20/x2	—	2 磅	挥砍
轻型十字镐	4 金币	1d3	1d4	x4	—	3 磅	穿刺
闷棍	1 金币	1d4	1d6	x2	—	2 磅	钝击
轻型盾牌	特殊	1d2	1d3	x2	—	特殊	钝击
带刺盔甲	特殊	1d4	1d6	x2	—	特殊	穿刺
轻型带刺盾牌	特殊	1d3	1d4	x2	—	特殊	穿刺
短剑	10 金币	1d4	1d6	19-20/x2	—	2 磅	穿刺
单手持用近战武器							
战斧	10 金币	1d6	1d8	x3	—	6 磅	挥砍
链枷	8 金币	1d6	1d8	x2	—	5 磅	钝击
长剑	15 金币	1d6	1d8	19-20/x2	—	4 磅	挥砍
重型十字镐	8 金币	1d4	1d6	x4	—	6 磅	穿刺
细剑	20 金币	1d4	1d6	18-20/x2	—	2 磅	穿刺
弯刀	15 金币	1d4	1d6	18-20/x2	—	4 磅	挥砍
重型盾牌	特殊	1d3	1d4	x2	—	特殊	钝击
重型带刺盾牌	特殊	1d4	1d6	x2	—	特殊	穿刺
三叉矛	15 金币	1d6	1d8	x2	10 尺	4 磅	穿刺
战锤	12 金币	1d6	1d8	x3	—	5 磅	钝击
双手持用近战武器							
弯刃大刀	75 金币	1d6	2d4	18-20/x2	—	8 磅	挥砍
大砍刀（4）	8 金币	1d8	1d10	x3	—	10 磅	挥砍
巨斧	20 金币	1d10	1d12	x3	—	12 磅	挥砍
巨木棒	5 金币	1d8	1d10	x2	—	8 磅	钝击
重型链枷	15 金币	1d8	1d10	19-20/x2	—	10 磅	钝击
巨剑	50 金币	1d10	2d6	19-20/x2	—	8 磅	挥砍
长勾刀（4）	9 金币	1d6	2d4	x3	—	12 磅	挥砍
戟	10 金币	1d8	1d10	x3	—	12 磅	穿刺或挥砍
长枪（4）	10 金币	1d6	1d8	x3	—	10 磅	穿刺
刺叉（4）	10 金币	1d6	2d4	x3	—	12 磅	穿刺

巨镰	18 金币	1d6	2d4	x4	—	10 磅	穿刺或挥砍
远程武器							
长弓	75 金币	1d6	1d8	x3	100 尺	3 磅	穿刺
箭(20)	1 金币	—	—	—	—	3 磅	—
复合长弓	100 金币	1d6	1d8	x3	110 尺	3 磅	穿刺
箭(20)	1 金币	—	—	—	—	3 磅	—
短弓	30 金币	1d4	1d6	x3	60 尺	2 磅	穿刺
箭(20)	1 金币	—	—	—	—	3 磅	—
复合短弓	75 金币	1d4	1d6	x3	70 尺	2 磅	穿刺
箭(20)	1 金币	—	—	—	—	3 磅	—
异种武器	**价格**	**伤害值（S）**	**伤害值（M）**	**重击**	**射程增量**	**重量（1）**	**伤害类别（2）**
轻型近战武器							
单镰	2 金币	1d4	1d6	x2	—	2 磅	挥砍
双节棍	2 金币	1d4	1d6	x2	—	2 磅	钝击
十手	1 金币	1d3	1d4	x2	10 尺	1 磅	钝击
破魔锥	3 金币	1d4	1d6	x2	—	1 磅	穿刺
单手持用近战武器							
重剑	35 金币	1d8	1d10	19-20/x2	—	6 磅	挥砍
矮人重斧	30 金币	1d8	1d10	x3	—	8 磅	挥砍
鞭子（4）	1 金币	1d2	1d3	x2	—	2 磅	挥砍
双手持用近战武器							
兽人双头斧（5）	60 金币	1d6/1d6	1d8/1d8	x3	—	15 磅	挥砍
刺链（4）	25 金币	1d6	2d4	x2	—	10 磅	穿刺
双头链枷（5）	90 金币	1d6/1d6	1d8/1d8	x2	—	10 磅	钝击
侏儒勾式战锤（5）	20 金币	1d6/1d4	1d8/1d6	x3/x4	—	6 磅	钝击与穿刺
双头剑（5）	100 金币	1d6/1d6	1d8/1d8	19-20/x2	—	10 磅	挥砍
矮人矛斧（5）	50 金币	1d6/1d4	1d8/1d6	x3	—	12 磅	挥砍或穿刺
远程武器							
捕兽索	5 金币	1d3	1d4	x2	10 尺	2 磅	钝击
单手弩	100 金币	1d3	1d4	19-20/x2	30 尺	2 磅	穿刺
弩矢(10)	1 金币	—	—	—	—	1 磅	—
连发重弩	400 金币	1d8	1d10	19-20/x2	120 尺	12 磅	穿刺
弩矢(5)	1 金币	—	—	—	—	1 磅	—
连发轻弩	250 金币	1d6	1d8	19-20/x2	80 尺	6 磅	穿刺
弩矢(5)	1 金币	—	—	—	—	1 磅	—
捕网	20 金币	—	—	—	10 尺	6 磅	—
手里剑(5)	1 金币	1	1d2	x2	10 尺	1/2 磅	穿刺

（1）中型武器的重量。小型武器重量为表列的一半，大型武器为两倍。
（2）同时列有两种伤害类别时，若为「A 与 B」的格式，则表示武器同时可以造成两种伤害。若为「A 或 B」，则人物必须在攻击前决定造成哪种伤害。
（3）该武器造成非致死伤害，而不是致死伤害。
（4）长型武器。

（5）双头武器。

武器描述

此处详述表 7-5 中所列的武器，包含其特殊功用。泼溅武器请见 128 页关于特殊物品的说明。

箭（Arrows）：若使用箭进行近战攻击，则视为轻型临时武器，攻击检定有-4 减值，造成的伤害和同尺寸的匕首一样（重击 x2）。买箭时会附一个可放 20 枝箭的皮制箭袋。击中目标的箭视为毁损，未命中目标的箭则有 50%的几率毁损或遗失。

飞斧（Axe, Throwing）：飞斧比手斧轻，设计时特别平衡重量以利抛掷。侏儒战士可以用飞斧进行近战或远程攻击。

兽人双头斧（Axe, Orc Double）：兽人双头斧是双头武器。使用本武器时，可选择以双头分别进行攻击，但如此一来，便会受到双武器战斗的减值（即视为同时使用一把单手持用武器及一把轻型武器，见 160 页双武器攻击的说明）。顾名思义，强壮兽人战士通常使用兽人双头斧作战。若以单手持用兽人双头斧，便无法攻击两次，一轮只能以一头进行攻击。

战斧（Battleaxe）：战斧是矮人最常用的近战武器。

捕兽索（Bolas）：捕兽索是中间系有长绳的两三颗硬木球。因为捕兽索可以缠住敌人的脚或其他肢体，你可以用本武器进行远程摔绊，试图摔绊时不会反受摔绊。

矢（Bolts）：若使用矢进行近战攻击，则视为轻型临时武器，攻击检定有-4 减值，造成的伤害和同尺寸的匕首一样（重击 x2）。买矢时会附一个可放 10 枝矢的木制矢匣（连发弩 则为内装 5 枝的矢匣）。击中目标的矢视为毁损，未命中目标的矢则有 50%的几率毁损或遗失。

投石索弹丸（Bullets, Sling）：弹丸以铅制成，比同样大小的石头重很多。买弹丸时会附一个可放 10 颗弹丸的皮革小包。击中目标的弹丸视为毁损，未命中目标的弹丸则有 50%的几率毁损或遗失。

刺链（Chain, Spiked）：这属于长型武器，可以用它攻击 10 尺远的敌人。但你也可以使用此武器对付邻近的敌人，这和其他长型武器不同。

由于铁链能够缠住敌人的脚或其他肢体，你可以用本武器进行摔绊攻击。如果尝试摔绊对方时反受摔绊，你可以丢弃此

武器以避免被摔绊。

使用此武器卸除对方武器时，你的对抗检定有+2 加值（若你卸除对方武器失败，反遭对方卸除武器时，也有此对抗检定的加值）。

使用此武器时，若拥有「武器娴熟」专长（见 102 页），即使对你来说并非轻型武器，在攻击检定时可以加上敏捷调整值，而非力量调整值。

木棒（Club）：即木制的棒子，不用花钱，随手可得。

手弩（Crossbow, Hand）：像游荡者之类喜欢奇袭而非正面冲锋的人通常会比较偏好此异种武器。你可以用单手拉紧弩弦。装填手弩视为移动动作，会引发借机攻击。

手弩可以用一只手射击而不会受到任何减值。如果两手分别射击两组手弩，则须受到双武器战斗的减值（见 160 页表 8-10：双武器攻击减值）。

重弩（Crossbow, Heavy）：你必须用小绞盘才能拉紧弩弦。装填重弩视为整轮动作，会引发借机攻击。

一般而言，操作重弩需要两只手。然而，虽然无法装填，你还是可以用单手发射重弩，但在攻击检定上会受到-4 减值。如果两手分别射击两组重弩，则须受到双武器战斗的减值（见 160 页表 8-10：双武器攻击减值）。此减值会与单手发射重弩的减值累计。

轻弩（Crossbow, Light）：你必须用扳动把手才能拉紧弩弦。装填轻型弩 视为移动动作，会引发借机攻击。一般而言，操作轻型弩 需要两只手。然而，虽然无法装填，你还是可以用单手发射轻型弩 ，但在攻击检定上会受到-2 减值。如果两手分别射击两组轻型弩 ，则须受到双武器战斗的减值（见 160 页表 8-10：双武器攻击减值）。此减值会与单手发射轻型弩 的减值累计。

连发弩（Crossbow, Repeating）：无论轻型或重型连发弩 都有一个可以容纳 5 支矢的矢匣。只要矢匣还有矢，轻扣把手就可以装填（视为即时动作）。填满新的 5 发矢匣视为整轮动作，会引发借机攻击。

单手发射或两手分别发射连发弩 的规则与同尺寸的一般弩相同。但你必须用双手才能使用本武器的装填把手，或更换新的矢匣。

匕首（Dagger）：匕首是常见的辅助武器，若要将匕首藏在身上，进行「手上功夫」技能检定时可获得+2 加值（见第四章 81 页「手上功夫」技能说明）。

拳匕（Dagger, Punching）：此武器可以让拳击更有威力，也更致命。

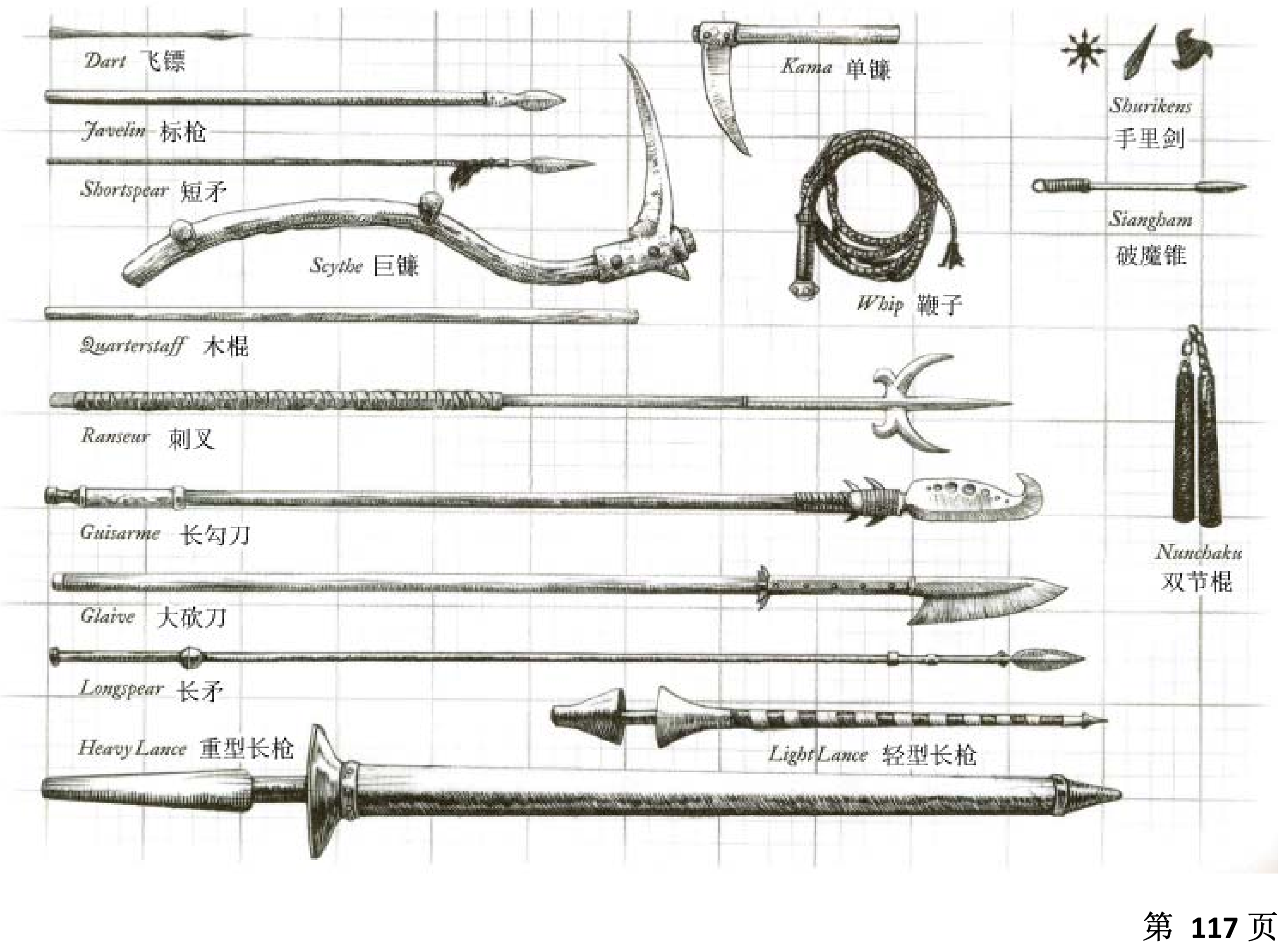
飞镖（Darts）：此武器大小跟大型箭差不多，前端配重，像是小型标枪。

弯刃大刀（Falchion）：基本上就是双手持用的弯刀，它的弯刃十分锋利。

双头链枷（Flail, Dire）：这是双头武器。使用本武器时，可选择以双头分别进行攻击，但如此一来，便须受到双武器战斗的减值（即视为同时使用一把单手持用武器及一把轻型武器，见 160 页双武器攻击的说明）。若以单手持用双头连枷，便无法攻击两次，一轮只能以一头进行攻击。

使用此武器卸除对方武器时，你的对抗检定有+2 加值（若你卸除对方武器失败，反遭对方卸除武器时，也有此对抗检定的加值）。

你可以用本武器进行摔绊攻击。如果尝试摔绊对方时反受摔绊，你可以丢弃此武器以避免被摔绊。



链枷或重型链枷（Flail or Heavy Flail）：使用此武器卸除对方武器时，你的对抗检定有+2 加值（若你卸除对方武器失败，反遭对方卸除武器时，也有此对抗检定的加值）。

你可以用本武器进行摔绊攻击。如果尝试摔绊对方时反受摔绊，你可以丢弃此武器以避免被摔绊。

铁手套（Gauntlet）：这种金属制的手套不光能保护双手，还能使徒手击打的伤害由非致死改为致死伤害。戴着铁手套进行攻击时，视为徒手击打。表上所列为单只铁手套的价格与重量。中型及重型盔甲（胸甲除外）都附有铁手套。

带刺铁手套（Gauntlet, Spiked）：对手不能卸除你的带刺铁手套。表上所列为单只铁手套的价格与重量。戴着带刺铁手套进行攻击时，视为武装攻击。

大砍刀（Glaive）：大砍刀为长型武器，你可以用此武器攻击 10 尺远的敌人，但不能用它攻击邻近的敌人。

巨斧（Greataxe）：巨大沉重的斧头，野蛮人最爱用的武器，可以造成惊人的伤害。

巨木棒（Greatclub）：双手持用的木棒，通常上面都会镶钉子、刺针、铁环或包覆铁皮。

巨剑（Greatsword）：冒险者公认最佳近战武器之一，可靠而且威力十足。

长勾刀（Guisarme）：长勾刀为长型武器，你可以用此武器攻击 10 尺远的敌人，但不能用它攻击邻近的敌人。

由于长勾刀具有弯曲的刀刃，你可以用本武器进行摔绊。如果尝试摔绊对方时反受摔绊，你可以丢弃此武器以避免被摔绊。

戟（Halberd）：一般而言，戟都是以斧刃端进行攻击，但其顶端的尖刺很适合对付冲锋的敌人。如果采取准备动作以抵挡冲锋，被戟击中的敌人会受到两倍伤害。

由于戟具有倒勾（斧刃端对面），你可以用本武器进行摔绊攻击。如果尝试摔绊对方时反受摔绊，你可以丢弃此武器以避免被摔绊。

侏儒钩式战锤（Hammer, Gnome Hooked）：侏儒钩式战锤属于双头武器，你可以像你双手各都持有武器那样使用它战斗，但你的攻击检定会受到双武器攻击的减值，如同一手持单手武器一手持轻武器一样。侏儒钩式战锤的钝头造成钝击型伤害，伤害为 1d6（重击×3）；钩端造成穿刺型伤害，伤害为 1d4（重击×4）。你可以使用它的任何一头作为主武器，另一头作为副武器。以单手持用侏儒钩式战锤的生物不能将它作为双武器使用，每回合只能使用武器的一头攻击。

你可以使用侏儒钩式战锤进行摔绊攻击。如果你在试图摔绊敌人时反被摔绊，你可以扔掉它以避免被摔绊。

侏儒将侏儒钩式战锤视为军用武器。

轻型战锤（Hammer, Light）：矮人最爱用的武器，可拿来投掷。

手斧（Handaxe）：矮人喜欢使用手斧做为副手武器。

标枪（Javelin）：这是轻而纤细的矛，主要为抛掷用。虽然也可以用来近战，但较不恰当。因为该武器的设计目的并不是被用来肉搏，所以使用者都视为不擅长此一武器类别，攻击检定都有-4 减值。

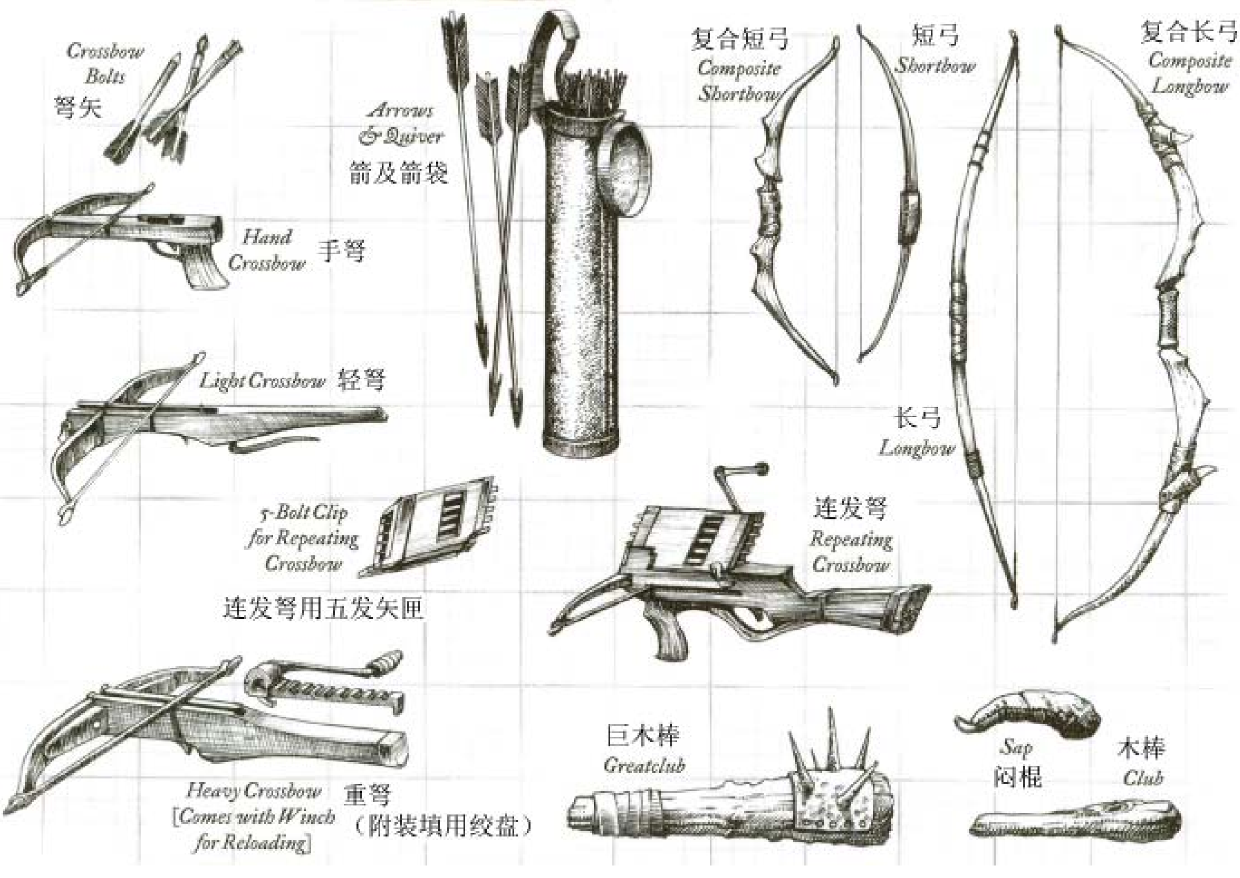
单镰（Kama）：单镰是专门为武僧设计的武器，武僧使用此武器攻击时可获得特殊优势（见第三章职业说明）。

由于单镰弯曲的造型，你可以用本武器进行摔绊攻击。如果尝试摔绊对方时反受摔绊，你可以丢弃此武器以避免被摔绊。

反曲刀（Kukri）：这种匕首沉重而弯曲，弯弧内侧具有锐利的刀刃。

长枪（Lance）：骑乘座骑进行冲锋时，长枪可以造成两倍伤害。长枪为长型武器，你可以用此武器攻击 10 尺远的敌人，但不能用它攻击邻近的敌人。

骑乘座骑时，你可以单手持用长枪。



长弓（Longbow）：不论尺寸为何，此武器都须以双手才能使用。你无法在骑乘时使用此武器。如果你的力量值太低，使用长弓攻击的伤害掷骰会受到力量减值。然而，即使你的力量值够高，使用长弓攻击的伤害掷骰也不会获得力量加值，必须使用复合长弓才行（见以下说明）

复合长弓（Longbow, Composite）：不论尺寸为何，此武器都须以双手才能使用。骑乘时可以使用此武器射击。复合长弓是将兽角、木头或骨头向后弯曲所制成，也就是说，这把弓在未上弦时仍保有弓的形状。每把复合弓在打造时都具有不同力量等级，所以，要有效使用复合弓，除了必须具有武器擅长之外，还得具有够高的力量调整值。如果你的力量加值低于复合弓的力量等级，在攻击检定上会受到-2 减值。预设复合长弓的力量等级为+0，具有更高力量的人物可以打造更适合的复合长弓，加重拉力以增高力量等级。复合弓的力量等级同时也代表了在伤害掷骰上能获得的力量加值上限。每增加 1 点力量等级，复合弓的价格增加 100 金币，因此+1 力量加值复合长弓的价值 200 金币，而+4 力量加值复合长弓的价值 500 金币。

举例来说，托达克具有+2 力量加值。若使用一般复合长弓，在伤害掷骰上不能获得加值。如果他花费 200 金币买一把+1 力量加值复合长弓，在伤害掷骰上就可以获得+1 加值。如果花费 300 金币买一把+2 力量加值复合长弓，就可以善用他的力量优势，在伤害掷骰上获得+2 加值。然而，如果他花费 400 金币买一把+3 力量加值复合长弓，伤害掷骰还是只能获得+2 加值，却因为力量不足而会在攻击检定上受到-2 减值。也就是说，复合弓没办法增加人物本身的力量加值。

在擅长武器或其他专长的判定上，复合长弓视同长弓。所以，如果你拥有「武器娴熟（长弓）」这项专长，无论使用长弓或复合长弓都可以获益。

长矛（Longspear）：长矛为长型武器，你可以用此武器攻击 10 尺远的敌人，但不能用它攻击邻近的敌人。如果采取准备动作以抵挡冲锋，被长矛击中的敌人会受到两倍伤害。

长剑（Longsword）：这种传统的直刃武器代表骑士荣誉与勇气，也是圣武士喜爱的武器。

轻型或重型硬头锤（Mace, Heavy or Light）：硬头锤是由金属制成，柄端也是，既沉重又坚固。

捕网（Net）：战斗用的捕网织有许多小倒勾，以及一条延伸索，可控制被网住的对手。你可以使用捕网纠缠对手。

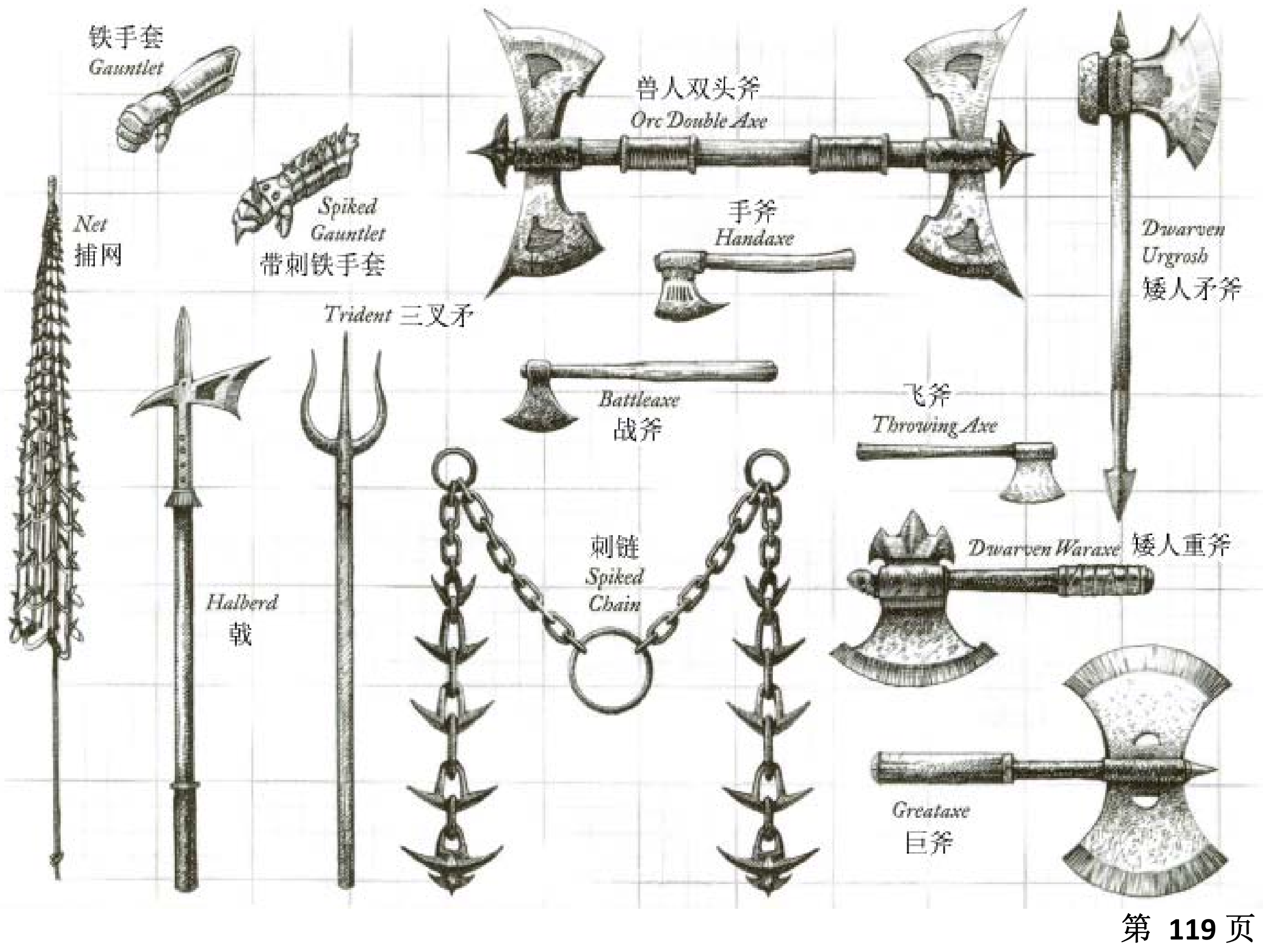
投掷捕网时，你须对目标进行一次远程接触攻击。捕网的最远射程为 10 尺。如果击中，目标便被纠缠，其攻击检定有-2 减值，并暂时受-4 敏捷减值。被纠缠者只能以一半的速度前进，不能奔跑也不能进行冲锋。若你握着延伸索，且通过力量的对抗检定，便可成功控制延伸索，如此一来，被纠缠者只能在延伸索的长度限制内移动。被纠缠者如果想施法，须通过专注检定（DC=15），否则无法施法。

被纠缠者可以进行「逃脱术」技能检定（DC=20），这属于整轮动作。网子本身有 5 点 HP，若通过力量检定（DC=25），可以将网子扯破，这也属于整轮动作。

捕网只能网住与你本身体型差距不超过 1 级的生物。举例来说，小型生物只能网住超小型、小型或中型的生物。

捕网必须事先折好，才能抛掷出去。第一次远程接触攻击时没有减值，但之后若在未折好的情况下再次进行远程接触攻击，在攻击检定上便有-4 减值。擅长使用捕网者，可以花 2 轮的时间折好，不擅长者得花两倍的时间才能折好。

双节棍（Nunchaku）：双节棍是专门为武僧设计的武器，武僧使用此武器攻击时可获得特殊优势（见第三章职业说明）。使用此武器卸除对方武器时，你的对抗检定有+2 加值（若你卸除对方武器失败，反遭对方卸除武器时，也有此对抗检定的加值）。



重型或轻型十字镐（Pick, Heavy or Light）：十字镐可将力道集中在锐利的尖端。战斗用十字镐看起来和矿工使用的十字镐很像，只是特别为了作战而设计的。

木棍（Quarterstaff）：旅人、农夫、商人、武僧、巡林客和法师都很喜欢用此武器，木棍属于双头武器。使用本武器时，可选择以双头分别进行攻击，但如此一来，便须受到双武器战斗的减值（即视为同时使用一把单手持用武器及一把轻型武器，见 160 页双武器攻击的说明）。你也可以选择只以木棍一头进行攻击，以突破敌人防御。若以单手持用木棍，便无法攻击两次，一轮只能以一头进行攻击。

木棍是专门为武僧设计的武器，武僧使用此武器攻击时可获得特殊优势（见第三章职业说明）。

刺叉（Ranseur）：刺叉为长型武器，你可以用此武器攻击 10 尺远的敌人，但不能用它攻击邻近的敌人。

使用此武器卸除对方武器时，你的对抗检定有+2 加值（若你卸除对方武器失败，反遭对方卸除武器时，也有此对抗检定的加值）。

细剑（Rapier）：若拥有「武器娴熟」专长（见 102 页），而且细剑尺寸与你的体型符合，即使并非轻型武器，你的攻击检定也可以加上敏捷调整值，而非力量调整值。你无法双手持用细剑以获得 1.5 倍力量加值。

十手（Sai）：短叉旁边伸出的两根细刺非常适于锁拿敌人武器。使用此武器卸除对方武器时，你的对抗检定有+4 加值（若你卸除对方武器失败，反遭对方卸除武器时，也有此对抗检定的加值）。

短叉是专门为武僧设计的武器，武僧使用此武器攻击时可获得特殊优势（见第三章职业说明）。

闷棍（Sap）：闷棍可以将对手击昏，而非将其杀死。

弯刀（Scimitar）：弯刀上的曲刃十分锐利。

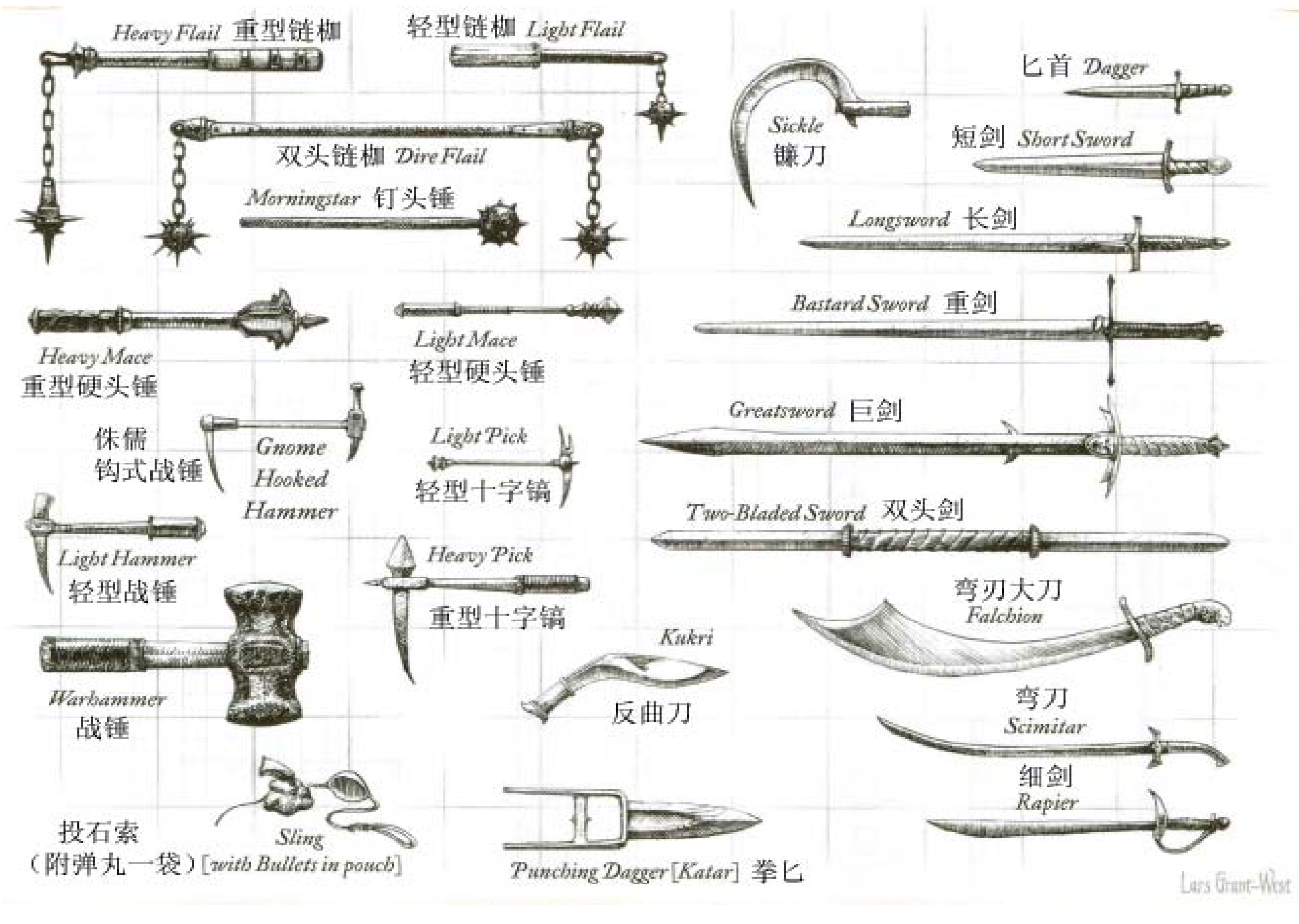
巨镰（Scythe）：此武器外表看起来像农务用具，但巨镰是特别为战斗而设计，不但重量更平衡，强度也不一样。巨镰可将力道集中在锐利的尖端，也适合用来挥砍。

由于巨镰弯曲的造型，你可以用本武器进行摔绊攻击。如果尝试摔绊对方时反受摔绊，你可以丢弃此武器以避免被摔绊。

轻型或重型盾牌（Shield, Heavy or Light）：除了防御之外，你还可以用盾牌猛击敌人，详见本章关于防具的说明。

短弓（Shortbow）：不论尺寸为何，此武器都须以双手才能使用。你可以在骑乘时使用此武器。如果你的力量值太低，使用短弓攻击的伤害掷骰会受到力量减值。然而，即使你的力量值够高，使用短弓攻击的伤害掷骰也不会获得力量加值，必须使用复合短弓才行（见以下说明）。

复合短弓（Shortbow, Composite）：不论尺寸为何，此武器都须以双手才能使用。骑乘时可以使用此武器射击。复合短弓是将兽角、木头或骨头向后弯曲所制成，也就是说，这把弓在未上弦时仍保有弓的形状。每把复合弓在打造时都具有不同力量等级，所以，要有效使用复合弓，除了必须具有武器擅长之外，还得具有够高的力量调整值。如果你的力量加值低于复合弓的力量等级，在攻击检定上会受到-2 减值。预设复合短弓的力量等级为+0，具有更高力量的人物可以打造更适合的复合短弓，加重拉力以增高力量等级。复合弓的力量等级同时也代表了在伤害掷骰上能获得的力量加值上限。每增加 1 点力量等级，复合弓的价格增加 75 金币。因此+1



力量加值的复合短弓价值 150 金币，而+4 力量加值的复合短弓价值 375 金币。

举例来说，托达克具有+2 力量加值。若使用一般复合短弓，在伤害掷骰上不能获得加值。如果他花费 150 金币买一把+1 力量加值复合短弓，在伤害掷骰上就可以获得+1 加值。如果花费 225 金币买一把+2 力量加值复合短弓，就可以善用他的力量优势，在伤害掷骰上获得+2 加值。然而，如果他花费 300 金币买一把+3 力量加值复合短弓，伤害掷骰还是只能获得+2 加值，却因为力量不足而会在攻击检定上受到-2 减值。也就是说，复合弓没办法增加人物本身的力量加值。

在擅长武器或其他专长的判定上，复合短弓视同短弓。所以，如果你拥有「武器娴熟（短弓）」这项专长，无论使用短弓或复合短弓都可以获益。

短矛（Shortspear）：短矛不像长矛那么长，可以单手持用，也可以用来投掷。

手里剑（Shuriken）：手里剑是专门为武僧设计的武器，武僧使用此武器攻击时可获得特殊优势（见第三章职业说明）。手里剑不能用于近战攻击。

手里剑虽然属于投掷武器，但在拿取它时、制造精制品或其他特殊型态（请参考本章关于精制武器说明），还有射出后的结果上都视同弹药。

破魔锥（Shiangham）：破魔锥是专门为武僧设计的武器，武僧使用此武器攻击时可获得特殊优势（见第三章职业说明）。

镰刀（Sickle）：此武器外表看起来像农务用具，但经过特殊强化可做为武器。这是德鲁伊喜好的武器，也常可躲过盘查武器的守卫。

由于镰刀弯曲的造型，你可以用本武器进行摔绊攻击。如果尝试摔绊对方时反受摔绊，你可以丢弃此武器以避免被摔绊。

投石索（Sling）：投石索可以猛力投射铅弹，虽然射程不及弩，也没有弓的杀伤力，但却很便宜，而且制作材料简单。德鲁伊和半身人都喜欢使用此武器。使用投石索攻击时，如同投掷武器，可以在伤害掷骰上获得力量加值。虽然无法装填，你还是可以用单手发射投石索。装填投石索需要两只手，装填投石索视为移动动作，会引发借机攻击。

你可以投射普通的石头，但因为石头不像弹丸那样重那样圆，因此造成的伤害视同尺寸小 1 级的武器（原本 1d4 降为 1d3，而 1d3 降为 1d2），而且攻击检定有-1 减值。

矛（Spear）：最简单的武器之一，德鲁伊和术士都爱用，也可以投掷。如果采取准备动作以抵挡冲锋，被矛击中的敌人会受到两倍伤害。

带刺盔甲（Spiked Armor）：你可以在盔甲上装刺攻击敌人，在擒抱的时候也会造成伤害，详见本章关于防具的说明。

轻型或重型带刺盾牌（Spiked Shield, Heavy or Light）：除了防御之外，你还可以用带刺盾牌猛击敌人，详见本章关于防具的说明。

徒手击打（Strike, Unarmed）：徒手击打就是用脚踢、拳击或头击作攻击。中体型人物徒手击打可造成 1d3 点非致死伤害，小体型人物徒手击打可造成 1d2 点非致死伤害。武僧或其他具有「精通徒手击打」专长的人物可以视情形决定要造成致死伤害或非致死伤害。徒手击打的伤害视为武器伤害，因此你可以将影响武器伤害的加值计算在徒手击打上。

徒手击打一律视为轻型武器，因此，若拥有「武器娴熟」专长（见 102 页），你的攻击检定可以加上敏捷调整值，而非力量调整值。

重剑（Sword, Bastard）：又称为半手剑，只有经过特殊训练，才能以单手使用这么大的剑。因此重剑属于异种武器。人物若以双手持用则视为军用武器。

短剑（Sword, Short）：短剑是常见的副手武器。

双头剑（Sword, Two-Bladed）：这是双头武器。使用本武器时，可选择以双头分别进行攻击，但如此一来，便须受到双武器战斗的减值(即视为同时使用一把单手持用武器及一把轻型武器，见 160 页双武器攻击的说明)。若以单手持用双头剑，便无法攻击两次，一轮只能以一头进行攻击。

三叉矛（Trident）：此武器前端有三个尖齿，可以像矛或短矛一样投掷，但因为它在空中飞行的阻力比较大，所以射程增量比较短。如果采取准备动作以抵挡冲锋，被三叉矛击中的敌人会受到两倍伤害。

矮人矛斧（Urgrosh, Dwarven）：这是双头武器。使用本武器时，可选择以双头分别进行攻击，但如此一来，便须受到双武器战斗的减值(即视为同时使用一把单手持用武器及一把轻型武器，见 160 页双武器攻击的说明)。此武器的斧端可造成 1d8 点挥砍伤害，矛端可造成 1d6 点穿刺伤害。人物可选择其中一端做为主手武器，另一端便是副手武器。若以单手持用矮人矛斧，便无法攻击两次，一轮只能以一头进行攻击。

如果采取准备动作以抵挡冲锋，被矮人矛斧击中的敌人会受到矛端两倍伤害。

矮人矛斧对矮人而言属于军用武器。

矮人重斧（Waraxe, Dwarven）：只有经过特殊训练，才能以单手使用这么大的斧。因此，此武器属于异种武器。中体型人物可以双手持用此武器，并视为军用武器。大体型人物可以单手持用此武器，并视为军用武器。无论单手或双手持用，矮人重斧对矮人而言属于军用武器。

战锤（Warhammer）：这是矮人喜好的武器，单手持用，前端则有沉重的锤。

鞭子（Whip）：鞭子只能造成非致死伤害。当对方具有+1 盔甲加值或至少+3 天生防御加值时，鞭子便无法对其造成伤害。鞭子是近战武器，可以攻击 15 尺以内的敌人，与长型武器不同，也可以攻击邻近的敌人，但这 15 尺区域不视为你的威胁区域。

使用鞭子攻击会引发借机攻击，就像使用远程武器一样。

由于鞭子能够缠绕敌人的脚或肢体，你可以用本武器进行摔绊攻击。如果尝试摔绊对方时反受摔绊，你可以丢弃此武器以避免被摔绊。

使用此武器卸除对方武器时，你的对抗检定有+2 加值（若你卸除对方武器失败，反遭对方卸除武器时，也有此对抗检定的加值）。

若拥有「武器娴熟」专长（见 102 页），而且鞭子尺寸与你的体型符合，即使并非轻型武器，你的攻击检定也可以加上敏捷调整值，而非力量调整值。

精制武器

精制武器就是制造过程更加精细的一般武器，在攻击检定可获得+1 增强加值。

武器一旦制造完成，就不能再改造为精制品，因此，在制造过程开始之前就必须决定是否打造精制武器(见 70 页[手艺]技能的说明)。精制武器的价格比一般武器高 300 金币，每发弹药则高 6 金币（如：箭）。举例而言，精制重剑价格 335 金币，10 枝精制箭价格 70 金币。精制双头武器需要两倍花费，也就是增加 600 金币。

精制弹药一旦发射后就受损而毁坏。精制弹药的增强加值和精制远程武器的增强加值不能累加。

所有魔法武器都视为精制品。精制品的增强加值和魔法武器的增强加值不能累加。

虽然有些盔甲或盾牌（如：带刺盾牌）可以当作武器，但精制盔甲或精制盾牌只能降低防具检定减值，不能获得精制武器的增强加值（见 126 页精制防具的说明）。

防具

防具可以保护你，但也会减慢你的速度。表 7-6 列出常见的防具，表中所列为中体型者所使用的防具，着装时间取决于其类别（见表 7-7）。

防具性质

防具虽然不是影响人物外观的唯一要素，不过绝对是很重要的一项。此外，你的职业也可能限制你所能使用的盔甲，盾牌也是如此。若想有效地发挥厚重盔甲的效用，你可以选择「擅长盔甲」的专长（见 89 页），但大多数职业已经擅长符合职业特性的防具类别。

盔甲和盾牌会被某些特定攻击损伤（见 158 页击破武器和 165 页破坏物品的说明）。

选择防具时，请注意以下事项（即表 7-6 的列表项目）：

价格：适合小型或中型生物的防具售价，其他体型生物用的防具价格请参阅边栏。

盔甲和盾牌加值：盔甲对 AC 有盔甲加值，盾牌对 AC 有盾牌加值。盔甲的盔甲加值不可和其他物品或效应造成的盔甲加值累计。例如，「法师护甲」法术和防御护腕的盔甲加值都不可累计。同样的，盾牌的盾牌加值不可和其他物品或效应造成的盾牌加值累计。例如「护盾术」。

最大敏捷加值：这是穿着此盔甲时，AC 所能得到的最大敏捷加值。盔甲愈重，动作愈受限，闪躲攻击的能力便降低。举例而言，链甲的最大敏捷加值为+2。敏捷 18 的人物，其 AC 通常应具有+4 加值，但如果他穿上链甲，便只能有+2 加值。也就是说，如果没有其他调整值，他的 AC 是 17（10+5+2=17，其中链甲本身+5，最大敏捷加值为+2）。这个限制不会影响其他与敏捷相关的能力，如：反射豁免和技能检定。

如果因为最大敏捷加值的限制，使得 AC 的敏捷加值成为+0，你仍视为具有敏捷加值。换言之，你不会只是因为穿着半身铠甲，就使得潜行者能够偷袭你。

人物装备造成的负重也可能影响最大敏捷加值，详见 161 页关于负重的说明。

*盾牌：*盾牌不影响你的最大敏捷加值。

防具检定减值：当你穿着比皮甲重的盔甲时，会不便于使用某些技能。「平衡」、「攀爬」、「逃脱术」、「躲藏」、「跳跃」、「潜行」、「手上功夫」和「翻滚」技能检定会受到防具检定减值。「游泳」检定会受到两倍的防具检定减值。防具检定减值对某些人物影响不大，但有些则须特别留意。例如野蛮人就常得在厚重防具和技能检定间作抉择。人物装备造成的负重也可能影响防具检定减值，详见 161 页关于负重的说明。

*盾牌：*如果你同时穿着盔甲和盾牌，两者的防具检定减值必须累计。

*穿着不擅长的防具：*如果你穿着不擅长的防具，则你的攻击检定以及所有以力量和敏捷为关键属性的技能检定，都会受到防具检定减值。如果你同时穿着不擅长的盔甲和不擅长的盾牌，两者的防具检定减值必须累计。

*穿着防具入睡：*如果你穿着中型或重型盔甲睡觉，隔天会进入疲乏状态，力量和敏捷受-2 减值，而且不能奔跑或冲锋。穿着轻型盔甲睡觉则不会陷入疲乏。

奥术失效几率：穿着盔甲或盾牌会干扰施展奥术的姿势，增加法术失效几率，因此法师和术士通常都不穿盔甲或盾牌。吟游诗人穿着轻型盔甲不会造成法术失效几率。

*穿着盔甲或盾牌施展奥术：*穿着盔甲或盾牌施展奥术，必须进行奥术失效检定，表 7-6 的奥术失效几率便是施法失败的几率。如果所施展的法术并不需要姿势成分，就可以不用进行奥术失效检定。

*盾牌：*如果你同时穿着盔甲和盾牌，两者的奥术失效几率必须累计。

速度：中型和重型盔甲会减慢你的速度，虽然保命很重要，但走得太慢也不是个好主意。表 7-6 的速度一栏表示穿着该盔甲时的速度。人类、精灵、半精灵和半兽人在未超重情况下的速度是 30 尺，也就是第一栏的数字；半身人、矮人和侏儒是 20 尺，也就是第二栏的数字。请记得，矮人即使穿着中型或重型盔甲，在中度或重度负荷下，一样可以保持 20 尺的速度。

*盾牌：*持用盾牌不会影响速度。

重量：此栏列举中型人物所使用的防具重量，小型人物所使用的防具重量为表上的一半，大型人物所使用的防具重量为表列的两倍。

表 7-6：防具

盔甲	价格	盔甲或盾牌加值	最大敏捷加值	防具检定减值	奥术失效几率	速度		重量（1）
轻型盔甲						（30 尺）	（20 尺）	
厚布甲	5 金币	+1	+8	0	5%	30 尺	20 尺	10 磅
皮甲	10 金币	+2	+6	0	10%	30 尺	20 尺	15 磅
镶嵌皮甲	25 金币	+3	+5	-1	15%	30 尺	20 尺	20 磅
链甲衫	100 金币	+4	+4	-2	20%	30 尺	20 尺	25 磅
中型盔甲								
生皮甲	15 金币	+3	+4	-3	20%	20 尺	15 尺	25 磅
鳞甲	50 金币	+4	+3	-4	25%	20 尺	15 尺	30 磅
链甲	150 金币	+5	+2	-5	30%	20 尺	15 尺	40 磅
胸甲	200 金币	+5	+3	-4	25%	20 尺	15 尺	30 磅
重型盔甲								
板条甲	200 金币	+6	+0	-7	40%	20 尺（2）	15 尺（2）	45 磅
混织铁甲	250 金币	+6	+1	-6	35%	20 尺（2）	15 尺（2）	35 磅
半身铠甲	600 金币	+7	+0	-7	40%	20 尺（2）	15 尺（2）	50 磅
全身铠甲	1,500 金币	+8	+1	-6	35%	20 尺（2）	15 尺（2）	50 磅
盾牌								
小圆盾	15 金币	+1	—	-1	5%	—	—	5 磅
轻型木盾	3 金币	+1	—	-1	5%	—	—	5 磅
轻型钢盾	9 金币	+1	—	-1	5%	—	—	6 磅
重型木盾	7 金币	+2	—	-2	15%	—	—	10 磅
重型钢盾	20 金币	+2	—	-2	15%	—	—	15 磅
塔盾	30 金币	+4（3）	+2	-10	50%	—	—	45 磅
加装								
盔甲用尖刺	+50 金币	—	—	—	—	—	—	+10 磅
带锁手套	8 金币	—	—	特殊	（4）	—	—	+5 磅
盾牌用尖刺	+10 金币	—	—	—	—	—	—	+5 磅

（1）表列值为中型人物所使用的防具重量，小型人物所使用的防

（2）穿着重型盔甲奔跑时，只能以三倍（而非四倍）速度前进。

（3）塔盾可以提供掩蔽，请见内文描述。

（4）穿着时无法施展具有姿势成分的法术。

穿脱盔甲

穿脱盔甲所需的时间依盔甲类别而不同（见表 7-7）。

着装：表 7-7 上标明穿上该盔甲所需的时间（1 分钟为 10 轮）。穿戴盾牌（也就是将盾牌扣在手臂上）属于一个移动动作。

表 7-7：穿脱盔甲时间

盔甲类别	着装	紧急着装	卸甲
所有盾牌	1 移动动作	无	1 移动动作
厚布甲、皮甲、生皮甲、镶嵌皮甲或炼甲衫	1 分钟	5 轮	1 分钟（1）
胸甲、鳞甲、炼甲、板条甲或混织铁甲	4 分钟（1）	1 分钟	1 分钟（1）
半身铠甲或全身铠甲	4 分钟（2）	4 分钟（1）	1d4+1 分钟（1）

（1）如果有人在旁协助的话，时间减半。未从事其他动作的人物可以协助邻近一或两个人物卸甲，但是两个人物不能互相协助卸甲。

（2）着装此类盔甲必须有人协助。如果没有人协助，你只能紧急着装。

紧急着装：快速穿上该盔甲所需的时间，紧急着装之后，盔甲加值及防具检定减值会外加-1 减值。举例而言，如果托达克要紧急着装鳞甲，他得花费 1 分钟的时间（10 轮），穿上后的鳞甲只能提供+3 盔甲加值（原本为+4），而他的防具检定减值为-5（原本为-4）。

特殊生物防具

特别大、特别小或非人形生物的防具在重量和价格上都和表 7-6 所列不同，必须查阅下表乘上相对倍数。

体型	人形		非人形	
	价格	重量	价格	重量
超小型或更小（1）	x1/2	x1/10	x1	x1/10
小型	x1	x1/2	x2	x1/2
中型	x1	x1	x2	x1
大型	x2	x2	x4	x2
超大型	x4	x5	x8	x5
巨型	x8	x8	x16	x8
超巨型	x16	x12	x32	x12

（1）盔甲或盾牌加值除以 2。

卸甲：脱掉该盔甲所需的时间（特别注意，如果你突然沉入水中，请参见《地下城主指南》关于溺水的说明）。

卸除盾牌（也就是将从手臂上解开盾牌并丢在地上）属于一个移动动作。

防具描述

此处详述表 7-6 中所列的防具，包含其特殊功用。

盔甲用尖刺（Armor Spikes）：你可以把尖刺加装在盔甲上，擒抱攻击成功时，这些尖刺可造成额外穿刺伤害（见表 7-5）。盔甲用尖刺属于军用武器，如果你不擅长军用武器，擒抱检定会有-4 减值。你也可以用这些尖刺进行一般近战攻击（或副手武器攻击），此时这些尖刺视为轻型武器。如果你已经用其他副手武器进行过攻击，就不能再以盔甲用尖刺攻击，反之亦然。

盔甲的增强加值不会加强尖刺的威力，但是尖刺本身可以是魔法武器。

混织铁甲（Banded Mail）：此盔甲是把铁条缝上炼甲和熟皮内衬所制成。铁条覆盖住易受伤的部位，链甲与熟皮则包住关节，皮带与搭钩将重量平均分配，使穿戴者能够活动。此盔甲附铁手套。

胸甲（Breastplate）：胸甲覆盖前胸与后背，通常附有头盔与胫甲（保护小腿），还附有半套或整套镶嵌皮甲，以避免移动时肢体直接摩擦盔甲。

小圆盾（Buckler）：这是绑在前臂的小型金属盾。穿戴小圆盾同时使用弓或弩 时，不会受到减值。持盾的手也可以使用副手武器或双手持用武器，但因为重量的关系，攻击检定有-1 减值。如果你以双武器战斗，此减值须与双武器战斗的副手减值累计。无论如何，只要使用副手攻击，该轮便不能得到小圆盾的 AC 加值。

你不能用小圆盾进行猛击。

链甲衫（Chain Shirt）：此盔甲可以防护躯体，而且四肢还能活动自如。炼甲衫里面衬有布料，除了防范皮肤摩擦发炎之外，也能吸收战斗时的冲击。此盔甲附钢头盔。

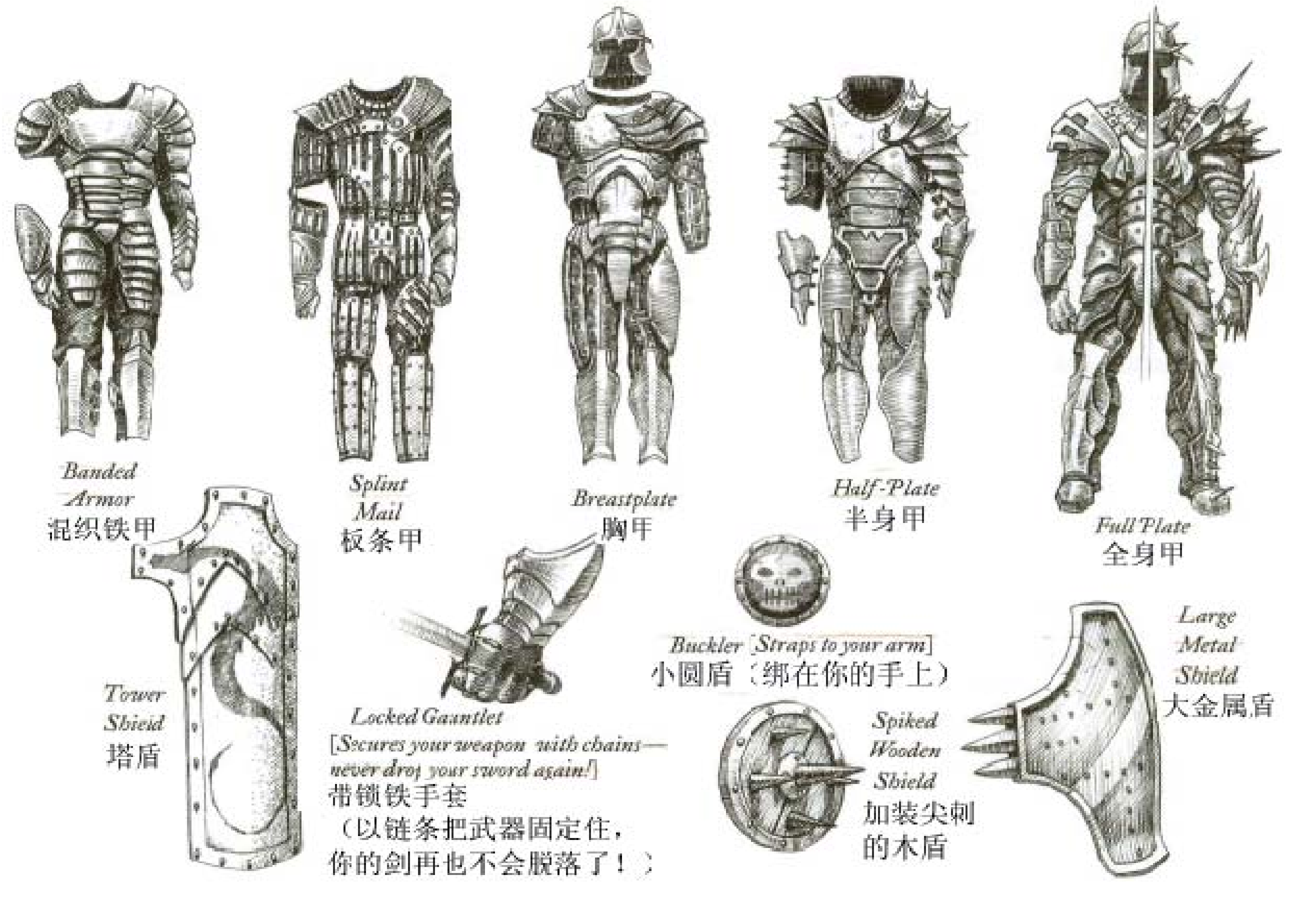
链甲（Chainmail）：此盔甲以金属环相扣织成，要害部位通常覆盖数层。炼甲里面衬有布料，除了防范皮肤摩擦发炎之外，也能吸收战斗时的冲击。炼甲的重量主要靠肩膀负荷，因此穿久了会不舒服。此盔甲附铁手套。

全身铠甲（Full Plate）：此盔甲将一片片根据身体各部位曲线打造的铁板以铆钉及钩扣相连而成，覆盖整个身体，附有铁手套、厚重皮靴及遮面头盔，内侧附一套内衬。全身铠甲以皮带与搭钩将重量平均分配于全身，因此即使比板条甲重，却比板条甲更容易动作。全身铠甲都是由大师级工匠量身订做，不过你也可以将抢夺来的全身铠甲加以量身改装，大约须花 200 到 800 金币（2d4x100）。

全身铠甲又称为板甲（Field Plate）。

带锁手套（Gauntlet, Locked）：此手套带有小链子连着支架，穿戴者可将武器与之固定，使武器不易脱落。若有人要卸除你手上的武器，检定时你有+10 加值。在带锁手套上穿脱武器，都属于整轮动作，且会引发借机攻击。表上所列为单只手套的价格。手套重量只有在穿着胸甲、轻型盔甲或未着盔甲的情况下才须加计。其他情况下，带锁手套的重量和原盔甲附的铁手套重量一样。

手套上锁着武器时，不能以戴着手套的手施展法术或使用技能（如果你另外一只手可以活动，仍可施展需要姿势成分的



法术）

和一般铁手套一样，以带锁手套进行徒手击打所造成的伤害为致死伤害，不是非致死伤害。

半身铠甲（Half-Plate）：此盔甲是以链甲与铁板覆盖住易受伤部位（包括：胸甲、肩甲、护肘、铁手套、腿甲和胫甲），皮带与搭钩将整套盔甲系在一起，且平均分配重量，但半身铠甲还是比全身铠甲松散。此盔甲附铁手套。

生皮甲（Hide）：此盔甲由数层软皮与动物兽皮缝制而成，由于它相当硬，所以不容易穿着。德鲁伊相当爱用这种非金属制的盔甲。

皮甲（Leather）：此盔甲的胸部及肩膀部份是以熟皮缝制，其他部份则是由较柔软、有弹性的皮革制成。

厚布甲（Padded）：此盔甲由数层布料与棉絮制成，穿戴起来很热，容易被汗水、尘垢、虱子及跳蚤弄脏。

鳞甲（Scale Mail）：此盔甲在皮外衣与胫甲（可能附有护裙）上覆满相迭的铁片，像是鱼的鳞片。此盔甲附铁手套。

重型木盾或重型钢盾（Shield, Heavy, Wooden or Steel）：盾牌得绑在前臂，并且用手抓住。重型盾牌重量太重，你无法使用持盾牌的手做其他事情。

*木盾或钢盾：*无论木盾或钢盾，提供的防护皆相同，但面对不同特殊攻击时反应不同（如：「曲木术」和「灼热金属」）。

*盾牌猛击（Shield bash attack）：*你可以将重型盾牌当作副手武器，猛击对手。所造成的伤害值请参阅表 7-5。猛击时，盾牌视为军用武器，造成钝击伤害。计算攻击减值时，重型盾牌视为单手武器。如果你把盾牌当作武器使用，在下一个动作之前（通常是下一轮），你失去盾牌的 AC 加值。盾牌的增强加值不会加强盾牌猛击的威力，但是盾牌本身可以是魔法武器。

轻型木盾或重型钢盾（Shield, Light, Wooden or Steel）：盾牌得绑在前臂，并且用手抓住。轻型盾牌重量较轻，持盾牌的手可以拿东西但不能使用武器。

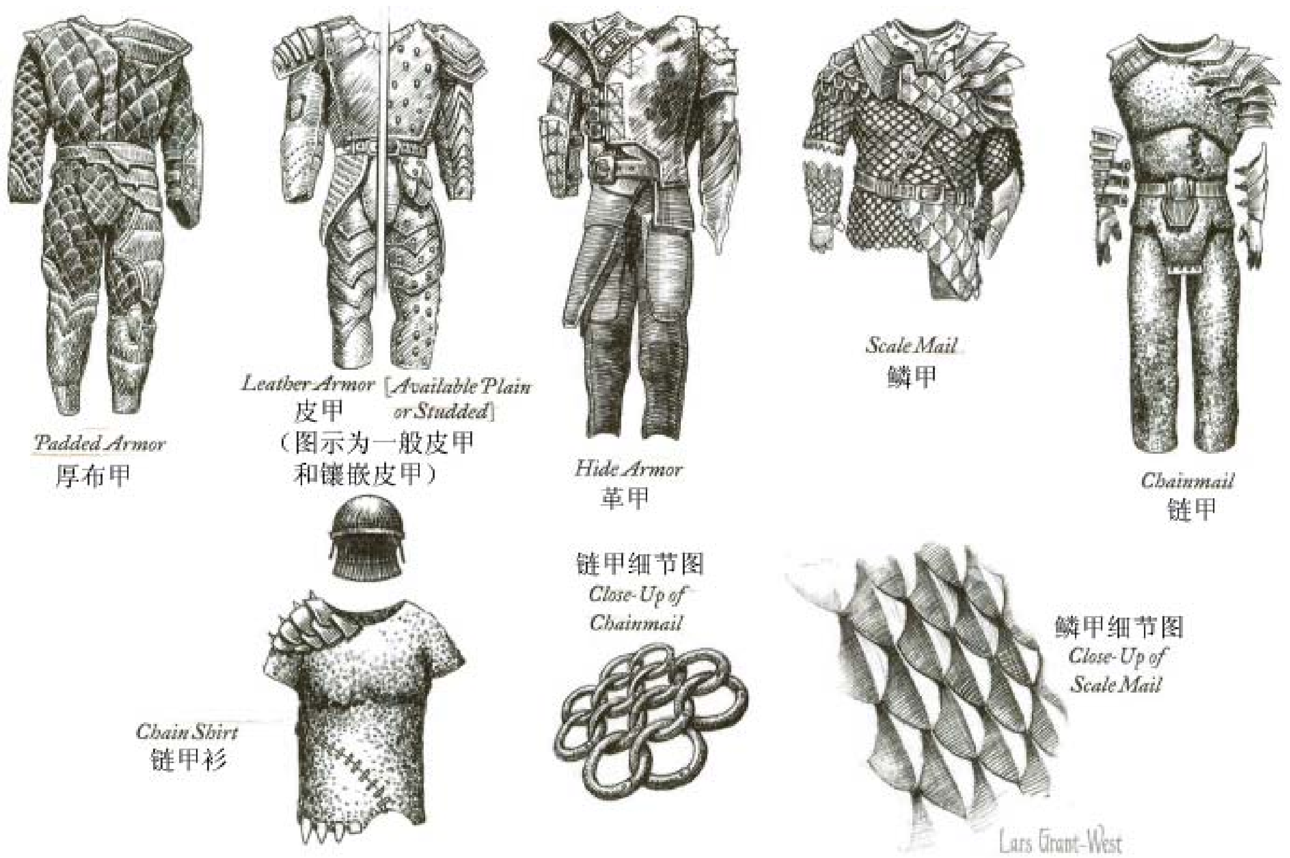
*木盾或钢盾：*无论木盾或钢盾，提供的防护皆相同，但面对不同特殊攻击时反应不同（如：「曲木术」和「灼热金属」）。

*盾牌猛击（Shield bash attack）：*你可以将轻型盾牌当作副手武器，猛击对手。所造成的伤害值请参阅表 7-5。猛击时，盾牌视为军用武器，造成钝击伤害。计算攻击减值时，轻型盾牌视为轻型武器。如果你把盾牌当作武器使用，在下一个动作之前（通常是下一轮），你失去盾牌的 AC 加值。盾牌的增强加值不会加强盾牌猛击的威力，但是盾牌本身可以是魔法武器。

塔盾（Shield, Tower）：塔盾是几乎与人等高的大木盾。大部分状况下，它可以对 AC 提供盾牌加值。但你也可以躲在后面，得到完全掩蔽，这种情况下你完全不能进行攻击。施法者还是能够以你的盾牌为目标，往你身上施法。塔盾不能进行猛击。你无法使用持盾牌的手做其他事情。

若在战斗中使用，笨重的塔盾会让攻击检定受到-2 减值。

盾牌用尖刺（Shield Spikes）：除了小圆盾或塔盾，你可以把尖刺加装在盾牌上，这些尖刺视为军用武器，造成穿刺伤害。当你使用带刺盾牌猛击时，伤害值会增加，如同武器尺寸大 1 级的盾牌（如：1d4 增加为 1d6）。用带刺盾牌攻击视同盾牌猛击（见上述）。带刺盾牌的增强加值不会盾牌猛击的威力，但是带刺盾牌本身可以是魔法武器。



板条甲（Splint Mail）：此盔甲是将直向窄铁条与软皮内衬和棉布缝制而成，关节部份则以适宜活动的链甲保护。此盔甲附铁手套。

镶嵌皮甲（Studded Leather）：由具有弹性的软皮（不像一般的软皮甲一样硬），在上头以密集的金属铆钉强化所制成。

精制防具

跟精制武器一样，精制防具就是制造过程更加精细的盔甲或盾牌。大部分功能都和一般防具相同，但防具检定减值降低 1 点。例如：精制链甲衫的防具检定减值为-1 而非-2。

精制盔甲或盾牌的价格比一般盔甲或盾牌高 150 金币。因此，精制链甲衫价值 250 金币。

虽然有些盔甲或盾牌（如：带刺盔甲或带刺盾牌）可以当作武器，但精制盔甲或精制盾牌只能降低防具检定减值，不能在攻击检定或伤害掷骰上获得加值。

所有魔法防具都视为精制品。

防具一旦制造完成，就不能再改造为精制品，因此，在制造过程开始之前就必须决定是否打造精制防具。

商品与服务

除了武器和防具之外，冒险者还需要其他装备，表 7-8 列举数十种商品的价格和重量，还有人物可能会用到的服务项目。

冒险装备

冒险者会面对各式各样的挑战与困难，所谓「工欲善其事，必先利其器」，不管你的技能或职业为何，都需要准备一些基本装备。

此处详述 128 页表 7-8 中所列的部分装备，包含其特殊功用。物品的硬度与生命值，请见 165 页破坏物品的说明。

背包（Backpack）：可背负的皮制背袋，通常附有固定用皮带。

睡袋（Bedroll）：冒险者永远不知道下一个旅店在哪里，有时只能在稻草堆或冷硬的地板上睡觉，这时睡袋就有用了。睡袋包括便于收藏与携带的底垫和薄毯，紧急时也可以充当担架。

冬用毛毯（Blanket, Winter）：这是特别缝制的厚重羊毛毯，在严寒的天气下也能保暖。

铁蒺藜（Caltrops）：看起来像四根铁钉构成的立体锥，不论怎么放，至少有一根尖刺朝上。你可以把铁蒺藜洒在地上以拖延甚至伤害敌人。一袋 2 磅重的铁蒺藜可以铺满 5 平方尺的区域。

进入铺设铁蒺藜区域（或在区域内进行 1 轮战斗）的生物视同遭到铁蒺藜攻击（基本攻击加值+0），该生物的盔甲加值、盾牌加值或卸劲加值都不列入计算（卸劲只能转移攻击力道，不能让你免于踩到危险物品）。若该生物脚上穿着靴子，则在 AC 上有+2 盔甲加值。踩到铁蒺藜会受 1 点伤害。由于脚部受伤，该生物的移动速度必须减半。除非该生物成功通过「医疗」技能检定（DC=15），或至少获得 1 点魔法治疗，否则此移动减值会持续 24 小时。冲锋或奔跑中的生物踩到铁蒺藜后必须立即停步，但以半速或更慢速度移动的生物，则能顺利通过布满铁蒺藜的区域。

DM 可裁定铁蒺藜对特殊生物是否有效果。举例而言，小型变种蜈蚣可以毫发无伤地爬过铁蒺藜区，穿着靴子的火巨人也不会受一般大小的铁蒺藜所伤（对他而言，这只不过是在靴底打上几个小洞罢了）。

蜡烛（Candle）：蜡烛可以提供半径 5 尺的昏暗照明，持续燃烧时间 1 小时。详见 164 页关于照明的说明。

地图或卷轴匣（Case, Map or Scroll）：这是硬皮或锡制的中空管，附有盖子，专门用来收纳卷起的羊皮纸或纸张。

链条（Chain）：链条的硬度为 10，HP 为 5。人物若通过力量检定（DC=26），即可崩断炼条。

铁撬（Crowbar）：用来撬开物品的铁棒。铁撬非常适于撬开箱子或门，也可以崩断链条。使用铁撬进行以上动作时，在力量检定上会获得+2 环境加值。如果用来战斗，铁撬视为单手持用临时武器（见 113 页），会造成钝击伤害，伤害值与同尺寸的木棒相同。

扁瓶（Flask）：以陶土、玻璃或金属制的容器，附有瓶塞。容量为 1 品脱。

燧石和铁片（Flint and Steel）：燧石与铁片互相钝击会产生火花，你可利用火花引燃火绒生火。使用燧石与铁片点燃火把，属于整轮动作，点燃其他物品也至少需要整轮时间。

爪钩（Grappling Hook）：在爪钩的尾端系上绳索，可以将绳索固定在城垛、窗户、树枝或类似的地方。抛掷爪钩需通过「绳技」检定（DC 10，每 10 尺距离+2）。

铁锤（Hammer）：单手持用的铁锤，可将岩钉敲入墙壁。如果用来战斗，铁锤视为单手持用临时武器（见 113 页），会造成钝击伤害，伤害值与同尺寸的带刺铁手套相同。

墨水（Ink）：一般的黑色墨水。如果你想要其他颜色的墨水，必须花两倍价钱。

墨水笔（Inkpen）：木制笔杆附上特殊笔尖，蘸墨水可于纸面上书写。

陶瓮（Jug, Clay）：陶制的瓮，附有盖子。容量为 1 加仑。

长梯（Ladder），10 尺：简单的木制直梯。

普通油灯（Lamp, Common）：油灯可以提供半径 15 尺的光亮照明，半径 30 尺的昏暗照明，每品脱灯油可持续照明 6 小时。普通油灯的照明比火把稳定，但不像提灯那样有灯罩保护，火焰容易倾倒，过于危险而不太适合冒险时使用。普通油灯单手便能持用。详见 164 页关于照明的说明。

牛眼提灯（Latern, Bullseye）：牛眼提灯的内部经过精心打磨，将光线导向唯一的开口。牛眼提灯可以提供半径 60 尺的锥形光亮照明，半径 120 尺的锥形昏暗照明，每品脱灯油可持续照明 6 小时。牛眼提灯单手便能持用。详见 164 页关于照明的说明。

附盖提灯（Latern, Hooded）：附盖提灯旁边有可以开关的盖子让光线透出。附盖提灯可以提供半径 30 尺的光亮照明，半径 60 尺的昏暗照明，每品脱灯油可持续照明 6 小时。附盖提灯单手便能持用。详见 164 页关于照明的说明。

锁（Lock）：锁通常得配合一把大又重的钥匙使用。锁的品

质分为四类，决定「开锁」技能检定的 DC：简单（DC=20）、一般（DC=25）、良好（DC=30）、精巧（DC=40）。

镣铐与精制品镣铐（Manacles and Manacles, Masterwork）：表 7-8 中所列的镣铐只能铐住中型生物。被铐者可使用「逃脱术」技能尝试脱困（DC=30，精制品镣铐则为 DC=35）。想崩断镣铐必须通过力量检定（DC=26，对精制品镣铐则是 DC=28）。镣铐的硬度为 10，HP 为 10。大多数镣铐都附有锁，锁的品质与价格也会影响镣铐的价格。

小型生物使用的镣铐其价格与表列相同，但大型生物使用的镣铐贵 10 倍，超大型生物使用的镣铐则贵 100 倍。至于巨型、超巨型、超小型、微型或超微型生物所使用的镣铐，必须特别打造。

钢面小镜（Mirror, Small Steel）：打磨光亮的钢面镜是很好的工具，可在墙角窥伺、以阳光反射向同伴打讯号、观察梅杜莎动向、在晋见女王前整理仪容，或查看身上一些不容易看见的伤口。

灯油（Oil）：1 品脱灯油能提供提灯 6 小时照明。你可以拿扁瓶装灯油当作投炸武器使用（见 158 页泼溅武器攻击的说明），将灯油装瓶并插上导火线视为整轮动作，攻击规则与使用炽火胶相同。抛掷出去后，有 50%的机会可成功引燃。你也可以把灯油倒在地上，如果地面够平坦，每品脱可覆盖 5 平方尺的区域。一经点燃，地上的灯油可持续燃烧 2 轮，并对区域中的每个生物造成每轮 1d3 点火焰伤害。

纸（Paper）：纤维制成的单张纸。

羊皮纸（Parchment）：山羊皮或绵羊皮制成，可供书写。

岩钉（Piton）：墙壁上没有攀附点或立足点时，你可以自己制造。岩钉是有洞眼的钢刺，你可以将绳子穿过洞眼加以固定（见 69 页「攀爬」技能的说明）。

木杆（Pole），10 尺：怀疑前方有陷阱吗？不必亲手检查，你可以用木杆戳戳看墙上那个奇怪的小洞。

腰包（Pouch, Belt）：腰包可系在腰带上，适合放一些小物品。

小型攻城槌（Ram, Portable）：前端包覆铁皮的木桩，可用来破门。使用小型攻城槌破门时，力量检定可获得+2 环境加值。如果有另一个人协助（他不必作检定），你还可以再获得+2 加值（见 167 页破门的说明）。

口粮（Rations, Trail）：适合旅行携带的高热量干粮，包括：肉干、干果、硬面饼和坚果等。

麻绳（Rope, Hempen）：麻绳的 HP 为 2。若通过力量检定（DC=23），即可崩断。

丝绳（Rope, Silk）：丝绳的 HP 为 4。若通过力量检定（DC=24），即可崩断。丝绳韧性较佳，使用时，「绳技」技能检定有+2 环境加值。

麻袋（Sack）：用粗麻布制成的袋子，袋口有穿绳可以系紧。

玺戒（Signet Ring）：戒指的表面刻有专属于你的图样，将玺戒按在融化的封蜡上即可留下徽记。

长柄锤（Sledge）：双手持用的大铁锤，适合用来打破宝箱。

望远镜（Spyglass）：透过望远镜可看到两倍大的物体影像。

帐篷（Tent）：简单的双人帐篷。

火把（Torch）：顶端缠有浸过油脂的亚麻布木棒。火把可以提供半径 20 尺的光亮照明，半径 40 尺的昏暗照明，持续燃烧时间 1 小时。详见 164 页关于照明的说明。如果用来战斗，火把视为单手持用临时武器（见 113 页），会造成钝击伤害，伤害值与同尺寸的铁手套相同，另外还会造成 1 点火焰伤害。

小玻璃瓶（Vial）：陶土、玻璃或金属制的容器，附有瓶塞，容量为 1 盎司。宽至多 1 寸，高至多 3 寸。

水袋（Waterskin）：装水的窄口皮袋。



特殊物品

这些特殊物品对冒险者非常有用。除了圣水和不灭火把之

外，其他物品都可以「手艺（炼金术）」技能制造出来（见70页）。

强酸（Acid）：你可以投掷扁瓶装的强酸，当作泼溅武器（见158页泼溅武器攻击的说明）。投掷强酸视为远程接触攻击，射程增量10尺，直接命中的生物会受到1d6强酸伤害，5尺内的所有生物也会被波及而受到1点强酸伤害。

炽火胶（Alchemist's Fire）：炽火胶是一种粘稠的物质，接触空气就会自燃。你可以投掷扁瓶装的炽火胶，当作泼溅武器（见158页泼溅武器攻击的说明）。投掷炽火胶视为远程接触攻击，射程增量10尺。

直接命中的生物会受到1d6火焰伤害，5尺内的所有生物也会被波及而受到1点火焰伤害。除非在被击中后立即以整轮动作进行灭火，否则被炽火胶直接命中的生物在击中后一轮还会受到额外1d6点伤害。灭火时必须通过反射检定（DC=15），如果在地上打滚，则有+2加值。当然，直接跳进湖里或使用魔法可以瞬间灭火。

抗毒剂（Antitoxin）：喝下抗毒剂后，在1小时内对所有毒素相关之强韧检定都有+5炼金加值。

不灭火把（Everburning Torch）：施展过「不灭明焰」的火把。不灭火把可以提供半径20尺的光亮照明，半径40尺的昏暗照明。详见164页关于照明的说明。

圣水（Holy Water）：圣水是经过祝福的水，因此对不死生物与邪恶异界生物会造成强酸般的伤害。扁瓶装的圣水能当作泼溅武器使用（见158页泼溅武器攻击的说明）。投掷圣水视为远程接触攻击，射程增量10尺。瓶装圣水可以投掷在实体生物身上，但对虚体生物则必须打开瓶盖倒在该生物身上。因此，你必须邻近虚体生物才有可能将圣水倒上去，这属于远程接触攻击，不会引发借机攻击。

不死生物或邪恶异界生物若遭扁瓶装的圣水直接击中，会受2d4点伤害，5尺内的所有该类生物也会被波及而受到1点伤害。

善良神祇的神殿会以成本价贩卖圣水，这是因为他们乐于提供圣水给那些意图击败邪恶生物的人。

烟雾棒（Smokestick）：这种木棒经过炼金术处理，点燃之后会产生茫茫浓烟，弥漫10尺立方的空间（与「云雾术」同，但常风或强风只需1轮就可以吹散）。1轮之后，烟雾棒便消耗殆尽，烟雾也自然消散。

照明杖（Sunrod）：这是顶端镶金的1尺长铁棒，钝击之后会放出耀眼的光芒。可以提供半径30尺的光亮照明，半径60尺的昏暗照明。照明6小时之后，顶端的黄金便消耗殆尽，成为不值钱的铁棒。详见164页关于照明的说明。

绊足包（Tanglefoot Bag）：此皮制小包中装满炼金化合物。投掷之后（这属于远程接触攻击，射程增量10尺），小包里的粘稠物质会炸开，因为接触空气变得坚硬而有韧性，纠缠住目标。被纠缠者的攻击检定受-2减值，敏捷也有-4减值。被纠缠之后必须通过反射检定（DC=15），否则便被粘在地上无法移动。即使通过检定，该生物也只能以半速移动。超大型或体型更大的生物不受绊足包影响。飞行生物不会被粘在地上，但如果该生物必须靠翅膀飞行的话，必须通过反射检定（DC=15），否则便坠落地面无法飞行。绊足包在水中无效。

表 7-8：商品与服务

冒险装备

项目	价格	重量
背包（空）	2金币	2磅（1）
木桶（空）	2金币	30磅
篮子（空）	4银币	1磅
睡袋	1银币	5磅（1）
铜铃	1金币	—
冬用毛毯	5银币	3磅（1）
滑轮组	5金币	5磅
玻璃酒瓶	2金币	—
水桶（空）	5银币	2磅
铁蒺藜	1金币	2磅
蜡烛	1铜币	—
帆布（每平方尺）	1银币	1磅
地图或卷轴匣	1金币	1/2磅
链条（10尺）	30金币	2磅
粉笔，1根	1铜币	—
木箱（空）	2金币	25磅
铁撬	2金币	5磅
薪柴（每日份）	1铜币	20磅
鱼钩	1银币	—
渔网，25平方尺	4金币	5磅
扁瓶（空）	3铜币	1.5磅
燧石与铁片	1金币	—
爪钩	1金币	4磅
铁锤	5银币	2磅
墨水（1盎司小瓶装）	8金币	—
墨水笔	1银币	—
陶瓮	3铜币	9磅
长梯，10尺	5铜币	20磅
普通油灯	1银币	1磅
牛眼提灯	12金币	3磅
附盖提灯	7金币	2磅
锁		1磅
简单	20金币	1磅
一般	40金币	1磅
良好	80金币	1磅
精巧	150金币	1磅
镣铐	15金币	2磅
镣铐，精制品	50金币	2磅
钢面小镜	10金币	1/2磅
啤酒杯	2铜币	1磅
灯油（1品脱小瓶装）	1银币	1磅
纸（每张）	4银币	—
羊皮纸（每张）	2银币	—
矿工用十字镐	3金币	10磅
陶壶	2铜币	5磅
岩钉	1银币	1/2磅
木杆，10尺	2银币	8磅
铁壶	5银币	10磅
腰包（空）	1金币	1/2磅（1）
小型攻城槌	10金币	20磅
口粮（每日份）	5银币	1磅（1）
麻绳（50尺）	1金币	10磅
丝绳（50尺）	10金币	5磅
麻袋（空）	1银币	1/2磅（1）
封蜡	1金币	1磅
缝衣针	5银币	—
哨子	8银币	—
玺戒	5金币	—
长柄锤	1金币	10磅
肥皂（每磅）	5银币	1磅
铁锹	2金币	8磅
望远镜	1000金	1磅
帐篷	10金币	20磅（1）
火把	1铜币	1磅
小玻璃瓶，墨水或药水用	1金币	1/10磅
水袋	1金币	4磅（1）
磨刀石	2铜币	1磅

特殊物品

项目	价格	重量
强酸（扁瓶装）	10金币	1磅
炽火胶（扁瓶装）	20金币	1磅
抗毒剂（小瓶装）	50金币	—
不灭火把	110金币	1磅
圣水（扁瓶装）	25金币	1磅
烟雾棒	20金币	1/2磅
照明杖	2金币	1磅
绊足包	50金币	4磅
爆雷石	30金币	1磅
火柴	1金币	—

职业与技能工具

项目	价格	重量
炼金用具	500金币	40磅
工匠工具	5金币	5磅
工匠工具，精制品	55金币	5磅
攀爬工具	80金币	5磅（1）
易容工具	50金币	8磅（1）
医药箱	50金币	1磅
冬青与槲寄生	—	—
圣徽，木制品	1金币	—
圣徽，银制品	25金币	1磅
沙漏	25金币	1磅
放大镜	100金币	—
乐器，普通	5金币	3磅（1）
乐器，精制品	100金币	3磅（1）
商用天秤	2金币	1磅
法术材料包	5金币	2磅
法师法术书（空白）	15金币	3磅
盗贼工具	30金币	1磅
盗贼工具，精制品	100金币	2磅

被粘在地上或无法飞行的生物可尝试通过力量检定（**DC=17）**，**或是以挥砍武器去除粘稠物（他人亦可协助），只要造成 15 点伤害即可挣脱。去除粘稠物为必然**命中，不须进行攻击检定，但必须进行伤害掷骰，以计算是否去除粘稠物。人物重获自由后只能以半速移动（或飞行）。被纠缠的生物若要施法，必须通过专注检定（DC=15）。黏稠物在 2d4 轮后会变得松脆而脱落。将「万溶剂」（请参阅《地下城主指南》268 页）倒在被纠缠的生物身上可以立即溶解粘稠物。

爆雷石（Thounderstone）：抛掷爆雷石属于远程攻击，射程增量 20 尺。当爆雷石撞击坚硬的表面（或遭大力钝击），会产生震耳欲聋的响声（这属于音波攻击），10 尺半径范围内的生物若未通过强韧检定（DC=15）便会耳聋 1 小时。耳聋的生物除了一般明显的效果外，先攻权检定受-4 减值，而且在施展需要言语成分的法术时，有 20%的失败几率。

因为爆雷石不须直接命中目标生物，你可以瞄准某个 5 尺方格，AC 视为 5。如果没有击中的话，请参照 158 页泼溅武器的说明，来决定爆雷石究竟落在何处。

火柴：一端包裹炼金化合物质的短木棒，只要在粗糙的表面上摩擦便会点燃。用火柴生火比使用燧石、铁片（或放大镜）和火绒快。使用火柴点燃火把属于标准动作（而非整轮动作），点燃其他物品也至少需要一个标准动作的时间。

职业与技能工具

这些装备对某些职业或技能特别有用。

炼金用具（Alchemist's Lab）：包括烧杯、玻璃瓶、搅拌器、度量用具、化学药品及其他化合物。若有此用具，进行「手艺（炼金术）」技能检定时有+2 环境加值，但此用具与使用「手艺（炼金术）」技能所需的其他花费无关（见 70 页）。若没有此用具，你依然可以使用「手艺（炼金术）」技能，只是不会获得此用具提供的+2 环境加值。

工匠工具（Artisan's Tools）：此工具包含手艺制造所须之特殊工具。如果没有此工具，便只能使用临时替代工具，「手艺」技能检定受到-2 减值。

工匠工具，精制品（Artisan’s Tools, Masterwork）：这是特制的工匠工具，若有此工具，进行「手艺」技能检定时有+2 环境加值。

工具精制品	50 金币	1 磅
水钟	1000 金币	200 磅
衣着		
项目	**价格**	**重量**
工匠工作服	1 金币	4 磅（1）
牧师祭袍	5 金币	6 磅（1）
御寒衣物	8 金币	7 磅（1）
礼服	30 金币	6 磅（1）
艺人服装	3 金币	4 磅（1）
探险家服装	10 金币	8 磅（1）
武僧服装	5 金币	2 磅（1）
贵族服装	75 金币	10 磅（1）
平民服装	1 银币	2 磅（1）
皇室服装	200 金币	15 磅（1）
学者服装	5 金币	6 磅（1）
旅行者服装	1 金币	5 磅（1）
饮食与住宿		
项目	**价格**	**重量**
麦酒		
每加仑	2 银币	8 磅
每杯	4 铜币	1 磅
酒筵（每人）	10 金币	—
面包，每条	2 铜币	1/2 磅
干酪，每块	1 银币	1/2 磅
旅店投宿（每日）		
良好	2 金币	—
普通	5 银币	—
下等	2 银币	—
餐食（每日份）		
上等	5 银币	—
普通	3 银币	—
粗劣	1 银币	—
肉，每块	3 银币	1/2 磅
葡萄酒		
普通（每罐）	2 银币	6 磅
醇酿（每瓶）	10 金币	1.5 磅

座骑与相关装备		
项目	**价格**	**重量**
座骑用盔甲		
中型生物	x2	x1
大型生物	x4	x2
马辔与缰绳	2 金币	1 磅
守卫用犬	25 金币	—
骑乘用犬	150 金币	—
驴或骡	8 金币	—
饲料（每日份）	5 铜币	10 磅
马		
重型马	200 金币	—
轻型马	75 金币	—
矮种马	30 金币	—
重型战马	400 金币	—
轻型战马	150 金币	—
矮种战马	100 金币	—
鞍座		
军用	20 金币	30 磅
载货用	5 金币	15 磅
骑乘用	10 金币	25 磅
特殊鞍座		
军用	60 金币	40 磅
载货用	15 金币	20 磅
骑乘用	30 金币	30 磅
鞍囊	4 金币	8 磅
租用马厩/日）	5 银币	—

交通工具		
项目	**价格**	**重量**
载客马车	100 金币	600 磅
轻型马车	15 金币	200 磅
三桅帆船	30000 金币	—
平底货船	3000 金币	—
长船	10000 金币	—
划艇	50 金币	100 磅
桨	2 金币	10 磅
帆船	10000 金币	—
雪车	20 金币	300 磅
重型马车	35 金币	400 磅
战船	25000 金币	—

施法及服务	
项目	**价格**
雇车	每哩 3 铜币
受过训练的雇佣	每天 3 银币
未训练的雇佣	每天 1 银币
信差	每哩 2 铜币
过路费	1 铜币
雇船	每哩 1 银币
零级法术	施法者等级 x5 金币（2）
一级法术	施法者等级 x10 金币（2）
二级法术	施法者等级 x20 金币（2）
三级法术	施法者等级 x30 金币（2）
四级法术	施法者等级 x40 金币（2）
五级法术	施法者等级 x50 金币（2）
六级法术	施法者等级 x60 金币（2）
七级法术	施法者等级 x70 金币（2）
八级法术	施法者等级 x80 金币（2）
九级法术	施法者等级 x90 金币（2）

注：重量栏为"—"符号者表示没有重量或重量不计。

（1）供小体型人物使用时，其重量或容器容量皆为表列的四分之一。

（2）额外花费请参照法术说明。如果总价格超过 3000 金币，除非 DM 特别准许，否则通常无法买到。

攀爬工具（Climber's Kit）：此工具包括岩钉、鞋钉、手套与攀岩吊带。若有此工具，进行「攀爬」技能检定时有+2 环境加值。

易容工具（Disguise Kit）：此工具包含化妆品、染发剂及其他易容小道具。若有此工具，进行「易容」技能检定时有+2 环境加值。每套易容工具可使用 10 次。

医药箱（Healing Kit）：此工具包含药草、膏药、绷带与其他的医疗器材。若有此工具，进行「医疗」技能检定时有+2 环境加值。每套医药箱可使用 10 次。

冬青与槲寄生（Holly and Mistletoe）：冬青与槲寄生的嫩枝是德鲁伊施法必备的法器。德鲁伊可在林地中轻易找到这些植物，一般而言，摘取这些嫩枝不须花费。

圣徽(Holy Symbols)，木制或银制：圣徽可聚集正能量，是牧师或圣武士施法与驱散不死生物的法器。每个宗教都有特定样式的圣徽，没有特定信仰的牧师则使用太阳徽记为圣徽样式。

银制圣徽与木制圣徽的功效虽然相同，但代表着不同的身分地位。

邪徽（Unholy Symbols）：邪徽与圣徽极相似，但聚集的是负能量，而且只能由邪恶牧师佩带（或是想施展邪恶法术与斥喝不死生物的中立牧师）。如无特别要求，没有特定信仰的牧师则使用骷髅徽记为圣徽样式。

放大镜（Magnifying Glass）：放大镜可以用来仔细观察物品，也可以取代燧石、铁片与火绒来生火（但必须在有如阳光直射强度的光线下才能聚焦引火，使用放大镜生火至少需要一个整轮动作）。若使用放大镜，对小型或精致物品（如：宝石）进行「估价」技能检定时有+2 环境加值。

乐器，普通或精制品（Musical Instrument, Common or Masterwork）：短笛、萧、长笛、曼陀林与萧姆管都是常见的乐器。精制品乐器的音质比普通乐器更好，使用时可让「表演」技能检定有+2 环境加值。

商用天秤（Mechant's Scale）：商用天秤包括天秤与砝码。若有商用天秤，对以重量计价的物品（包括以贵金属制造的物品）进行「估价」技能检定时，有+2 环境加值。

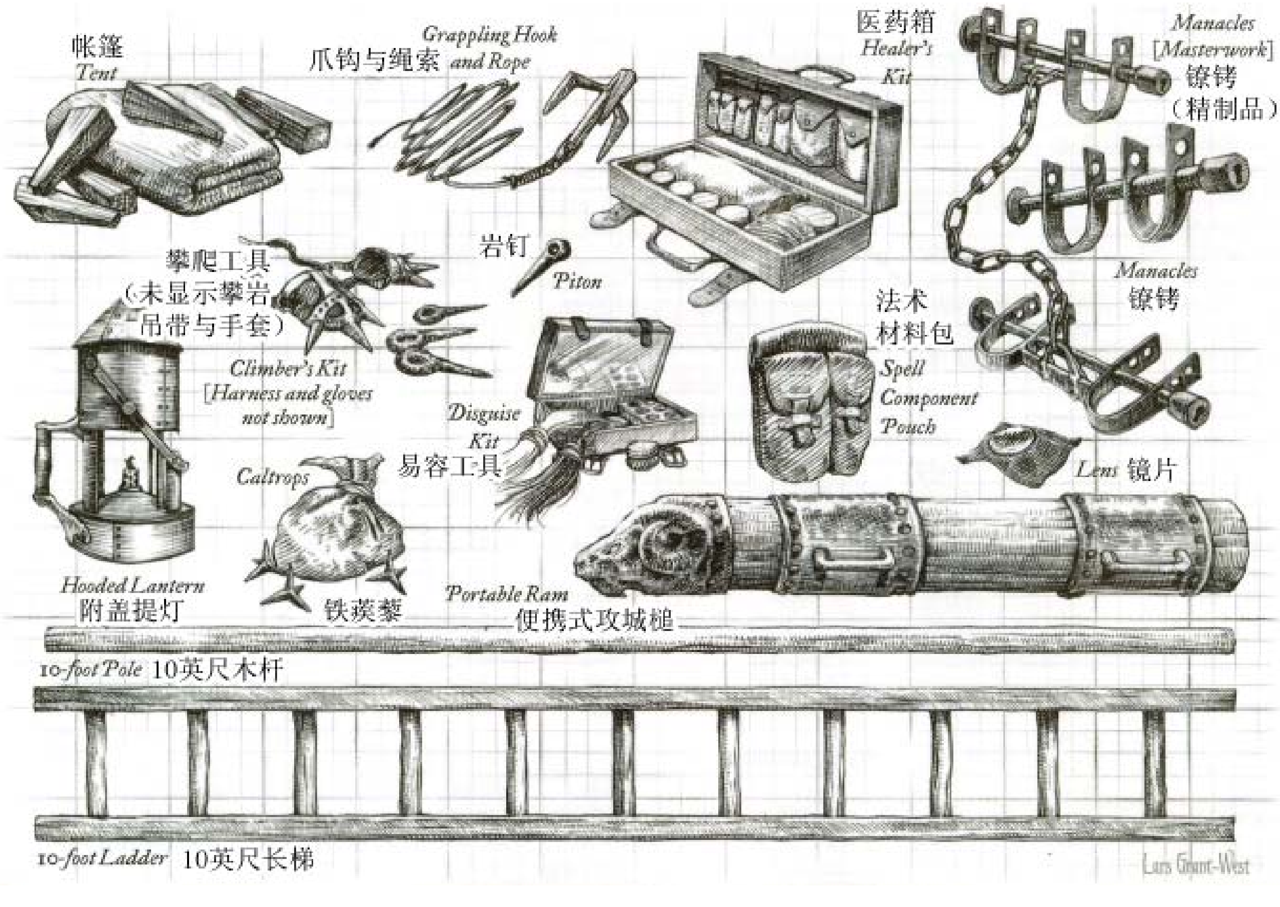
法术材料包（Spell Component Pouch）：一个小型皮制防水腰包，里面备有许多施法需要的材料，施法者可以找到一切施法器材与材料，但不包括：法术说明中订有特别价格的器材与材料、施展圣法术所需的法器，和放不进此袋子的器材（如：德鲁伊施展「探知」时需要的天然水池）。

法师法术书（空白）（Spellbook）：硬皮封面的法术书是法师的珍宝。每本法术书有一百页羊皮纸可抄写法术，抄写法术所需页数等于该法术等级（零级法术只须一页）。请见 179 页法术书的说明。

盗贼工具（Thieves' Tools）：使用「解除装置」和「开锁」技能时，需要此工具。此工具包含万能钥匙、铁杆、尖嘴钳、小锯子、楔子与铁锤。若没有这套工具，便只能使用临时工具进行「解除装置」与「开锁」检定，得受-2 环境减值。

盗贼工具，精制品：特别制作的精巧盗贼工具，进行「解除装置」与「开锁」技能检定时有+2 环境加值。

工具，精制品（Tool, Masterwork）：使用这种特制工具进行相关工作更能得心应手，相关技能检定（如果需要检定）有+2 环境加值。你可以参见表 7-8 选择所需的工具，包括：精制品工匠工具、精制品盗贼工具、易容工具、攀爬工具、医药箱或精制品乐器等。其他物品也有精制品，但以多件精制品工具进行同一技能检定时，物品所提供的加值不能累计，例如：同时使用精制品岩钉与精制品攀爬工具时，「攀爬」技能还是只有+2 加值。



水钟（Water Clock）：此笨重装置经设定后，可在一天内记录时间，误差不超过半小时。本装置是以固定的滴速确定时间，所以必须有水源。这多半是富有人家的装饰品或奥术研究者的工具。大多数人很难得知正确的时间，对他们而言，这也不是很必要。

衣着

不同人物在不同场合会做不同打扮。起始人物通常穿着工匠工作服、艺人服装、探险家服装、武僧服装、平民服装、学者服装或旅行者服装，这套衣着完全免费，也不列入人物的负重计算。

工匠工作服：包含钮扣上衣、吊带裤或吊带裙和鞋子，可能加顶帽子。这套服装还可能有条携带工具用的皮带以及皮制或布制围裙。

牧师祭袍：这是教会进行仪式时所穿的服饰，不是外出冒险用的服装。

御寒衣物：包含羊毛外套、亚麻衫、毛毡帽、厚斗篷、厚裤子或裙子和靴子。穿着这套御寒衣物时，抵抗严寒气候的强韧检定有+5 环境加值（见《地下城主指南》中关于寒害的说明）。

礼服：当季的时尚流行配合完美的剪裁。穿着一般衣着而非礼服的话会遭到贵族或富绅的鄙视，对这些人所有以魅力为基本属性的技能检定都受-2 减值。如果你不肯花钱加上珠宝缀饰（另加约 50 金币），那礼服也跟普通衣着没有多大差别。

艺人服装：闪亮而华丽的表演服装，虽然看起来有些滑稽，但经过适当设计，能让你顺利地翻滚、跳舞、走索或拼命狂奔（尤其当观众对你翻脸时）。

探险家服装：这套服装专门为探险家所设计，包含靴子、皮短裤或裙子、腰带、衬衫（或许加上背心与外套）、手套和斗篷。有些冒险者不喜欢皮裙，而会在布裙外面再套上皮制连身装。这套服装特别增加许多口袋（尤其在斗篷上），还附加一些你可能需要的物品，如：围巾与宽沿帽。

武僧服装：这套简装包含僧鞋和宽松衣裤，通常还有衣带与头带。乍看之下毫不起眼，但却是以上等布料裁制成，提供绝佳的活动性。你可以在衣袖中的暗袋藏匿小型武器，坚韧的衣带也可以充当短绳。

贵族服装：这套服饰装饰华美，缀满贵重金属与宝石，是融入贵族社交圈的必备品。想跻身贵族者都需要一枚玺戒（见前文关于冒险装备的说明）与一些珠宝（至少价值 100 金币以上）。

平民服装：宽松的衣裤或裙装，没有鞋子，直接用布把脚包起来。

皇室服装：这只包含衣服，不包括其他皇室物品（如：权杖、皇冠、戒指等）。皇室服装以上等丝绸缝制，加上毛皮缀边，再饰以宝石、黄金，极为华美炫目。

学者服装：适合学者身分，包含长袍、腰带、披肩、软鞋，或许再加上斗篷。

旅行者服装：包含靴子、羊毛裙或羊毛裤、坚韧的腰带、衬衫（或许再加上背心或外套）以及附头罩的斗篷。

饮食与住宿

许多旅行者会投宿在职业公会、教堂、民家，或是贵族家中，但冒险者通常都必须找旅店投宿。

旅店：投宿下等旅店时，你大概只能睡在壁炉前面。如果老板高兴，你可以有条爬满虱子的毯子。普通旅店提供毯子与枕头，可以让你在暖炕上睡个好觉，同宿者看起来也较有格调。良好旅店则有安静的小套房，备有舒适的床铺与赏心悦目的摆设，屋角也有夜壶。

餐食：粗劣的餐食只有面包、烤萝卜、洋葱和一碗水。普通的餐食则有面包、鸡汤（漂着几块碎鸡肉）、胡萝卜与掺水的麦酒或葡萄酒。上等的餐食有烤面包、馅饼、牛肉、豌豆，还有麦酒或葡萄酒。

座骑与相关装备

马匹或其他牲口可使你的旅行更便利快捷。

座骑用盔甲（Barding），中型与大型生物用：座骑用盔甲覆盖座骑的头、颈、胸口、身体，有时也包括护脚。比起轻型座骑用盔甲，中型或重型座骑用盔甲会减慢移动速度但保护更周全。座骑用盔甲的类别包括表 7-6 列出的所有类型。

马（大型非人形生物）用盔甲价格为人类（中型人形生物）用的 4 倍，重量则为 2 倍（见 123 页特殊生物防具的边栏说明）。若为矮种马或其他中体型座骑，重量与表中所列相同，价格则为 2 倍。

中型或重型盔甲会减慢座骑的移动速度：

	速度		
座骑用盔甲	**（40 尺）**	**（50 尺）**	**（60 尺）**
中型盔甲	30 尺	35 尺	40 尺
重型盔甲	30 尺（1）	35 尺（1）	40 尺（1）

（1）着重型盔甲的座骑奔跑时的移动速度是三倍，而非四倍。

飞行座骑若穿着中型或重型盔甲，则无法飞行。

穿着盔甲的动物需要特别照料，你必须避免盔甲擦伤座骑。夜里必须将座骑的盔甲卸下，而且除非出战，否则应避免为座骑穿上盔甲。为座骑穿脱盔甲所花的时间，为表 7-7 所列时间的五倍。穿着盔甲的座骑只能乘载一名骑乘者，且不能负载一般鞍囊之外的货物。正因如此，有经验的骑乘者通常会备有另一匹牲口，负责背负装备与补给品。

骑乘用犬（Dog, Riding）：这是经过特别训练的狗，体型中型，可供小型人形骑者骑乘，与战马一样骁勇善战。若从骑乘用犬背上摔落，不会造成伤害（见《怪物图鉴》关于骑乘用犬的详细说明）。

驴或骡：驴和骡不怕危险、刻苦耐劳，还能载运重货长途跋涉，它们是最佳的驮兽。尤其不同于马的是，它们愿意（但并不积极）进入地下城或其他险地（见《怪物图鉴》关于驴和骡的详细说明）。

饲料：马、驴、骡和矮种马会自己找草吃，但你可以喂它们高营养的草秣（如：燕麦），尤其当它们已经筋疲力竭时，更需要你的照料。如果你有骑乘用犬，至少要买点肉喂它吃，与表列价格会有些出入。

马：马是你最佳的多用途座骑。马（不包括矮种马）能乘载一名人类、矮人、精灵、半精灵或半兽人。矮种马略小于一般的马，可乘载一名侏儒或半身人（见《怪物图鉴》关于马的详细说明）。战马与矮种战马极适合在战斗中骑乘，轻型

马、矮种马与重型马都不适合作战（见 157 页骑乘战斗，与 80 页「骑术」的说明）。

特殊鞍座：特殊鞍座是为特殊生物（如：鹫马）所制造的鞍座。特殊鞍座亦分为军用、载货用与骑乘用。

军用鞍座：军用鞍座提高骑乘时的稳定性，因此在进行避免摔落之「骑术」技能检定时，有+2 环境加值。如果坐在军用鞍座上被击昏，你有 75%的几率能安全地待在马背上（骑乘用鞍座则只有 50%的几率）。

载货用鞍座：载货用鞍座是专门设计用来乘载装备与补给品，无法载人。载货用鞍座能乘载的货物量等于座骑的乘载能力（座骑乘载能力请见《怪物图鉴》）。

骑乘用鞍座：这是一般的单人鞍座。

租用马厩：提供马厩、饲料、梳洗和其他照料牲口的服务。

交通工具

如果你带了太多东西或是要到很远的地方，除了骑马之外，你还可以选择其他交通工具。

载客马车（Carriage）：需要两匹马（或其他驮兽）才能拉动的大型四轮马车，车厢内可以载四名乘客，前面还有两个驾驶座位，附马具。

轻型马车（Cart）：单匹马（或其他驮兽）便可拉动的两轮马车，附马具。

三桅帆船（Galley）：三桅帆船长 130 尺，宽 20 尺，除了三根桅杆之外，船身两旁各有 70 个桨位，总共需要 200 名船员，可以载运 150 吨货物或 250 名士兵。如果要在船首加装破船槌以及船身前中后三座射击塔，则要额外花费 8000 金币。三桅帆船无法横渡海洋，只能沿岸航行，扬帆或划桨的速度都是每小时 4 里。

平底货船（Keelboat）：平底货船长 50 到 75 尺，宽 15 到 20 尺，除了悬挂方帆的一根桅杆之外，还有数个桨位，总共需要 8 到 15 名船员，可以载运 40 到 50 吨货物或 100 名士兵。因为船身为平底，不仅可以横渡海洋，也可以顺河流航行。速度每小时 1 里。

长船（Longship）：长船长 75 尺，除了悬挂方帆的一根桅杆之外，还有 50 个桨位，总共需要 50 名船员，可以载运 50 吨货物或 120 名士兵。长船可以横渡海洋，扬帆或划桨的速度都是每小时 3 里。

划艇（Rowboat）：划艇长 8 到 12 尺，可以载运 2 到 3 名中型体型乘客，速度每小时 1.5 里。

帆船（Sailing Ship）：适合海上航行的大型船只。帆船长 75 到 90 尺，宽 20 尺，总共需要 20 名船员，可以载运 150 吨货物。帆船有两根桅杆，悬挂方帆，可以横渡海洋，速度每小时 2 里。

雪车（Sled）：雪车货厢底下加有雪橇板，适合行于雪地或冰原。一般而言，雪车需要两匹马（或其他驮兽）才能拉动，随车附有马具。

重型马车（Wagon）：这种四轮无顶货车是运送重物的最佳选择。一般而言，重型马车需要两匹马（或其他驮兽）才能拉动，随车附有马具。

战船（Warship）：战船长 100 尺，除了一根主桅杆之外，也可以划桨前进，船身两旁各有 60 到 80 个桨位。虽然可以载运 160 名士兵，但因为没有足够空间装粮食，航程有限。战船无法横渡海洋，只能沿岸航行，也不能载货，扬帆或划桨的速度都是每小时 2.5 里。

施法及服务

身为冒险者，虽然花钱雇人可以解决不少问题，但请不要过度依赖这种方法。如果人物决定要雇人送信、施法、渡海或提供其他服务，请参考以下说明。

雇车（Coach Cab）：表列价格是城镇间载运乘客及随身行李的车资。如果是在城镇里面移动，到任何地方大概都只需要 1 铜币。

受过训练的雇佣（Hireling, Trained）：表列价格是雇用佣兵、石匠、车夫或其他具有专长人士的每日最低工资。通常受过训练的雇佣要求的工资都比这高出许多，详见《地下城主指南》。

未训练的雇佣（Hireling, Untrained）：表列价格是雇用苦力、脚夫、厨师、仆役或其他工人的每日工资。

信差（Messenger）：雇用骑马或徒步信差的价格。如果刚好顺路（如：正要航向目的地的船员），价格可以减半。

过路费（Road or Gate Toll）：经过有人保养或看守的道路时，通常要付过路费。有时候，某些大城市会对进城或出城的人收取过路费。

雇船（Ship’s Passage）：大部分船只不会专门载运乘客，但货物旁边通常还可以挤出几个空位让人搭乘。体型超过中型的生物不适合搭船，必须花费表列价格的两倍。

法术：这是请施法者为你施法的费用。当然，你必须先找到一位肯为你施法的施法者，还得等他有空的时间（包含法术准备时间，通常得等到 24 小时之后）。如果想带施法者到其他地方为你施法（例如：到危险的地下城为你施展「钝击术」），你必须努力与他交涉，通常对方的回答应该是：「不！」表中所列的价格并不包含施法材料与器材花费，也不包括消耗 XP。如果某个法术需要施法材料，你必须在表列法术价格外再加上该笔开销。若该法术需要施法器材（而非法器），你必须在表列的法术价格外再加上十分之一的施法器材费用。若该法术需要消耗 XP，则你必须另外支付相当于五倍 XP 的金币。举例而言，若要请一名 9 级牧师为你施展五级法术「通神」，你必须支付 450 金币，该法术须消耗 100 XP，所以你还得支付 500 金币。再加上圣水的费用 25 金币，总计是 975 金币。

如果法术可能造成危险（如：「异界探知」），假使真的有施法者愿意帮你施展，他也会要求你必须为可能发生的危险状况付出额外费用。如果法术会将施法者和你一起传送到别处（如：「传送术」），即使你不和施法者一起回去，你也得支付两倍价格，以作为回程费用。

而且，并不是每个城镇都能找到等级足够的施法者。一般来说，小镇或大聚落可以找到施展一级法术的施法者；大镇可以找到施展二级法术的施法者；小城可以找到施展三或四级法术的施法者；大城可以找到施展五或六级法术的施法者；都市可以找到施展七或八级法术的施法者。能施展九级法术的施法者即使在都市里也非常少见，找寻这类施法者的历程就可以设计成冒险任务（聚落大小和相关资料请参阅《地下城主指南》）。

你必须亲自找到一名施法者来为你施法，不能靠人介绍，只凭金钱往往也还不够。如果该施法者在宗教、道德或政治立场上与你相左，恐怕报酬再高也请不动。雇人施法的价格一律由 DM 进行最终裁决。



刀剑金铁交鸣，箭矢呼啸而过，爪牙撕裂血肉，慷慨激昂的呼喊充斥着战场。在【龙与地下城】的世界里，战斗就是冒险者的生活，就是冒险者的宿命。无论是在荒郊野外抵御强盗突袭，抑或是从熊地精的地底巢穴杀出一条血路。本章将介绍最刺激的战斗规则。

除了本书之外，《地下城主指南》也包含了许多与战斗相关的特殊能力及伤害。

战术地图

为了更清楚呈现游戏中奇幻世界的样貌，我们建议使用小模型和战术地图来辅助。如《地下城主指南》书中所附的，战术地图是由许多 1 寸长宽的小正方格排列组成。每个方格代表游戏世界中的 5 尺方格。

藉由战术地图、小模型以及其他标记物，你可以直接呈现队伍的行进顺序（如：两两并排走过 10 尺宽的通道或单排走过 5 尺宽的通道），或是在某个场景中人物的相对位置。

正如其名，使用战术地图的最佳时机就是在冒险者卷入战斗时，可以让所有人清楚战况。关于战术地图的专有名词，请参照下页插图。

战斗流程

【龙与地下城】游戏中的战斗以轮为单位循环进行。一般而言，每回合中，每人都有一轮动作机会。战斗流程如下：

一、战斗刚开始时，所有战斗人员都视为陷入措手不及。一旦采取动作，就可以脱离措手不及。

二、由 DM 决定哪些人物能够察觉敌人。如果有部分参与战斗的人员察觉到敌人，有些没有，在正常战斗轮之前，就会先进入一轮突袭轮。察觉到敌人的战斗人员可以进行先攻掷骰，依照先攻顺序，由高到低，在突袭轮可以进行一个移动动作或标准动作。未察觉到敌人的战斗人员在突袭轮不能进行任何动作。如果所有人都察觉敌人，或是没有任何人察觉，就不须进行突袭轮。

三、之前步骤中尚未进行先攻掷骰的人物掷骰决定先攻。所有战斗人员准备进入正常战斗轮。

四、战斗人员依照先攻顺序动作，由高到低。

五、所有人员回合结束后，依照先攻顺序再次动作，重复步骤四和五，直到战斗结束。

战斗数值

以下详述所有会在战斗中用到的数值。

攻击检定（Attack Roll）

攻击检定决定你该轮的攻击是否击中对手。当你进行攻击检定时，掷一次 d20 再加上攻击加值（可能还要再加上其他调整值）。如果计算结果等于或大于目标的 AC，便击中目标，并且对他造成伤害。

自动失手和自动命中：若攻击检定掷出 1（也就是 d20 掷骰原值为 1），不论计算结果为何，该次攻击都算失手。若攻击检定掷出 20（也就是掷骰原值为 20），不论计算结果为何，该次攻击都算命中。掷骰原值 20 也形成「重击威胁」，可能造成重击（见 140 页关于重击的边栏）。

攻击加值（Attack Bonus）

近战武器的攻击加值=基本攻击加值+力量调整值+体型调整值

远程武器的攻击加值=基本攻击加值+敏捷调整值+体型调整值+距离减值

力量调整值：力量对武器攻击的速度和力道都有帮助，所以力量调整值会影响近战攻击检定。

敏捷调整值：敏捷代表协调性和稳定度，所以敏捷调整值会影响远程武器检定。

体型调整值：体型大小其实是相对的，例如，对于半身人而言，人类是较大的目标，而兽人对人类而言也是较大的目标。体型调整值会影响 AC，但当两个体型相同的生物对战时，他们的体型调整值相互抵销，所以可以忽略不计。

（134-1）

表 8-1：体型调整值

体型	体型调整值
超巨型	-8
巨型	-4
超大型	-2
大型	-1
中型	+0
小型	+1
超小型	+2
微型	+4
超微型	+8

距离减值：远程武器的距离减值取决于武器种类以及目标的距离。所有远程武器都有射程增量，例如：投掷飞镖的射程增量是 10 尺、长弓的射程增量是 100 尺（见 116 页表 7-5）。当目标的距离小于该武器的射程曾令时，不会有距离减值。所以用短弓射击 59 尺外的目标时（短弓的射程增量是 60 尺），不会受到距离减值。然而，当目标距离每超过一个射程增量，便会使攻击检定受到累计的-2 减值。例如，用短弓射击 200 尺外的目标时，会有-6 距离减值（因为 200 尺达到短弓射程增量的三倍，但是还不到四倍）。

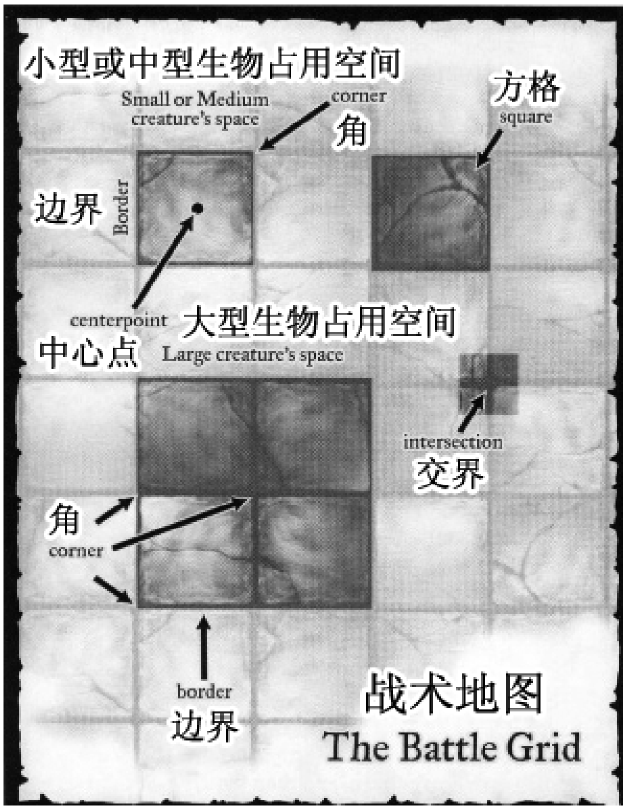
抛掷类武器（如：飞斧）的最大射程是五倍射程增量，射击类武器（如：弓）的最大射程是十倍射程增量。

伤害值（Damage）

当你成功击中目标时，就会造成伤害。伤害值取决于你使用的武器（见 116 页表 7-5）。使用徒手击打与天生物理攻击的生物，在计算时视同持用武器，同样可以附加伤害加值。

伤害值会降低目标目前的生命值。

武器最小伤害值：如果因为减值使得伤害值低于 1，那么至少可造成 1 点伤害。



力量加值：当你使用近战武器或抛掷类武器（包括投石索）时，伤害值要加上力量调整值。当你使用弓（复合弓除外）时，伤害值只会受到力量调整值的减值，但无法受到加值。

*副手武器：*当你使用副手持用的武器击中敌人时，伤害值只能加上力量加值的一半。

*双手持用武器：*当你以双手持用同一件武器时，伤害值可以加上力量加值的 1.5 倍。但以双手持用轻型武器不能获得此加值（见 113 页轻型、单手持用和双手持用武器的说明）。

倍数伤害：有时你会造成倍数伤害（如：重击），此时须作多次伤害掷骰（每次加上所有调整值），然后将结果加总。注意：当你同时获得多重倍数伤害时，只能将增加的倍数加总，而不是将所有倍数相乘（见 304 页相乘倍数的说明）。

*例外：*以额外骰数表示的伤害加值（如：偷袭、特殊能力或火焰剑的额外伤害），不会因为倍数伤害而增加。

举例而言，半兽人野蛮人库斯克使用长剑时，伤害值有+3 加值，使用巨斧时有+4 加值（双手持用），使用副手武器时只有+1 加值。巨斧的重击乘数是三倍，所以当他造成重击时，可掷三次 1d12+4（也就是掷 3d12+12）。

属性值伤害：有些生物和法术会造成暂时属性伤害（也就是使某个属性值下降），细节说明请见《地下城主指南》。

防御等级（Armor Class）

你的防御等级（简称 AC）表示对手要击中你有多困难。也就是说，他的攻击检定结果必须等于或大于这个数值，才能击中你。一般而言，没有任何防具的人，他的 AC 是 10。AC 的计算公式如下：

AC=10+盔甲加值+盾牌加值+敏捷调整值+体型调整值

盔甲和盾牌加值：你的盔甲和盾牌都会对 AC 提供加值，这代表它们能抵抗攻击的防护程度。

敏捷调整值：如果你有高敏捷值，就可以机灵地闪躲敌人的攻击。反之，如果敏捷值太低，就常会因为身手笨拙而被击中。所以敏捷调整值会影响 AC。

要注意的是，盔甲会限制敏捷加值。当你穿着盔甲时，有时可能无法将敏捷加值完全计算在 AC 上（见 123 页表 7-6）。

有时你会失去 AC 上的敏捷加值。因为敏捷加值是表示你能灵巧地闪躲攻击，所以如果你当时完全无法对攻击做出反应，那么就无法将敏捷加值计算到 AC 上（当然，如果你根本没有敏捷加值，就没有影响）。可能发生的状况包括：处于措手不及状态、遭到隐形的敌人攻击，或正悬挂在熔岩河的断崖边等。

体型调整值：在战斗中，体型较大的生物比较容易被击中，而体型较小的生物则比较不容易被击中。因为此调整值也会影响攻击检定，所以，举例来说，半身人攻击另一个半身人并不会特别困难（见 134 页表 8-1）。

其他调整值：其他会影响 AC 的因素。

*增强加值：*防具增强之后可以有更好的防护力（例如：+1 链甲、+2 大型盾牌等）。

*偏斜加值：*有些魔法偏斜效果可以弹开攻击，增加 AC。

*天生防御加值：*天生防具可以增加 AC（一般生物种族都没有天生防具，只有某些长有鳞片、毛皮或肌肉特别强壮的生物，才有天生防御加值）。

*闪避加值：*有些 AC 加值是因为人物主动避开攻击，例如：矮人面对巨人时的 AC 加值，或进行防御式攻击的 AC 加值等，这些加值都称为闪避加值。当你失去敏捷加值时，你也会失去闪避加值，但穿着盔甲不会限制闪避加值的上限。和其他的加值不同的是，闪避加值可以累积计算，例如：矮人在面对巨人时，AC 有+4 闪避加值，他若进行防御式攻击，可以再得到+2 闪避加值，所以他的 AC 共有+6 闪避加值。

接触攻击：有些攻击不受防具影响，包括盔甲、盾牌和天生防御。举例来说，若某个法师施展「电爪」接触攻击你，无论你的防具多精良或是皮有多厚，只要被碰到就会受伤。此时攻击者必须进行接触攻击检定（可能是远程或是近战接触攻击检定），但你的 AC 不能加上任何盔甲加值、盾牌加值或天生防御加值。体型调整值、敏捷调整值和偏斜加值（如果适用于该攻击）则照常计算。

例如，某个术士试图施展「电爪」攻击托达克，托达克仍保有+1 敏捷加值，可是他鳞甲具有的+4 盔甲加值，和大型木盾的+2 盾牌加值，都不能计算。所以在对抗此次接触攻击时，他的 AC 只剩下 11。

生命值（Hit points）

生命值代表在倒下之前你能承受多少伤害。你的生命值取决于职业、等级和体质调整值。大部分怪物的生命值取决于他们的类别，不过有些怪物也有职业和等级(小心梅杜莎术士！)。

当生命值降为 0 点时，会陷入瘫痪（Disable）状态。当生命值降到-1 点时，会成为濒死（Dying）状态。而当生命值降到-10 点时，就再也不用烦恼，因为你已经死了（见 145 页受伤与死亡的说明）。

速度

你的速度代表着你一轮中可以移动而且做点事（比如攻击或施法）的距离。你的速度通常取决于种族和身上的盔甲。

矮人、侏儒和半身人平常可以移动 20 尺（4 格），穿着中型或重型盔甲时只能移动 15 尺（3 格）。矮人则是例外，穿着任何盔甲都可以移动 20 尺。

人类、精灵、半精灵和半兽人平常可以移动 30 尺（6 格），穿着中型或重型盔甲时只能移动 20 尺（4 格）。

如果你在一轮内进行两次移动动作（称为倍速移动），可以在一轮内移动两倍的距离。如果你全力奔跑，可以移动四倍的距离（如果穿着重型盔甲则是三倍）。

豁免检定（Saving Throw）

身为冒险者，受点伤其实还不是最糟的状况。如果你面对的是梅杜莎的石化凝视、翼龙的致命毒素或是鸟妖的迷人歌声，只有够幸运够强壮的人才能活下来。

当你遭到特殊攻击或魔法攻击时，通常需要做豁免检定，以决定是否可以抵销或减低某些效果。豁免检定如同攻击检定，也是掷一次 d20 加上豁免加值，此加值取决于你的职业、等级和属性值，公式如下：

豁免检定调整值=基本豁免加值+属性调整值

豁免检定分类：豁免检定可以分为强韧、反射和意志三种。

*强韧（Fortitude）：*这是你的体能和健康状况，用来抵抗实体的攻击。强韧检定须加上体质调整值，可抵抗的攻击或效应包括：毒素、疾病、麻痹、石化、能量吸取和「解离术」。

*反射（Reflex）：*这是你闪躲大范围攻击的技巧。反射检定须加上敏捷调整值，可抵抗的攻击或效应包括：陷坑陷阱、着火、「火球术」、「闪电束」和红龙喷吐攻击。

*意志（Will）：*这是你对心灵影响或法术效应的抵抗力。意志检定须加上感知调整值，可抵抗的攻击或效应包括：「魅惑人类」、「人类定身术」和大部分幻术系法术。

豁免检定难度等级：豁免检定的 DC 视不同攻击而异。举例来说，要承受中型变种蜈蚣的毒性，需要通过 DC=11 的强韧检定；要闪避古红龙的喷吐攻击，需要通过 DC=36 的反射检定。

必然失败和必然成功：若豁免检定掷出 1（也就是 d20 掷骰原值为 1），该次豁免检定都算失败，而且装备可能会连带遭受损伤（见 177 页物品豁免检定的说明）。若攻击检定掷出 20（也就是 d20 掷骰原值为 20），该次豁免检定都算成功。

先攻

在每一轮中，每个战斗人员依照先攻检定，由高到低依序动作。

先攻检定：当战斗开始时，每个参与战斗者都要做先攻检定。先攻检定也就是敏捷检定，掷骰结果可以加上敏捷加值。将先攻由高到低排列，DM 可以清楚知道人物的动作顺序，同一场战斗中每一轮的动作顺序都一样（除非你做了会改变动作顺序的动作，见 160 页特别先攻动作的说明）。DM 可以把人物名字照顺序写下来，一眼就可以看出接下来轮到哪个人。如果任两个战斗人员的先攻检定结果相同，那么敏捷值较高者先动，如果还是相同，则掷骰决定。

怪物的先攻：通常 DM 会为怪物和敌人做先攻检定，每一轮也都会轮到怪物一次。DM 可以选择为每只不同的怪物分别作先攻检定，或是为一整群怪物作一次检定。例如，DM 可以为某个信仰奈落的邪恶牧师做一次先攻检定，然后再为她的七具僵尸护卫集体做一次检定。

战斗基本名词

以下列举战斗规则中常见的名词及其说明。

战术地图

战术地图可以清楚呈现战斗场景（如《地下城主指南》书中所附），战术地图由许多 1 寸长宽的小正方格排列组成。每个方格代表游戏世界中的 5 尺方格。

轮

战斗的基本单位是轮。每一轮中，每个战斗人员进动作作。在游戏世界中，每轮时间为 6 秒钟。

先攻

在第一轮开始之前，每个玩家必须为他的人物作一次先攻检定。DM 则为敌人作检定。先攻检定就是敏捷检定（1d20+敏捷调整值）。人物依照先攻由高到低依序轮流动作，后续回合不须再进行先攻检定。

在动作之前，人物陷入措手不及。

动作

每轮在你人物的回合中，你可以进行：一个标准动作和一个移动动作（孰先孰后皆可）、两个移动动作，或一个整轮动作。只要 DM 允许，你也可以同时进行一个或多个即时动作。

攻击

在战斗中，最常见的标准动作就是攻击。在你的回合中，你可以基本速度移动然后做一次攻击，也就是一个移动动作和一个标准动作。更有经验的人物可以多次攻击，但必须站在原地不动（整轮动作）。但你若在敌人的威胁区域中进行远程攻击，会引发对方对你借机攻击（见下文）。

攻击检定

攻击时要作攻击检定，结果必须大于等于目标的 AC。

近战攻击检定=1d20+基本攻击加值+力量调整值+体型调整值

远程攻击检定=1d20+基本攻击加值+敏捷调整值+体型调整值+距离减值

伤害值

如果你成功击中目标，可作伤害掷骰，然后从对方的目前生命值中减去伤害值。近战武器或投掷武器的伤害值可以加上你的力量调整值。如果你使用副手武器攻击，则将伤害值加上一半的力量调整值（如果调整值为加值）。如果你以双手持用同一把武器，则将伤害值加上 1.5 倍的力量调整值（如果调整值为加值）。

防御等级

攻击检定结果必须等于或大于对方的防御等级（AC）才算成功。

AC=10+盔甲加值+盾牌加值+敏捷调整值+体型调整值

生命值（HP）

生命值是你能承受的最大伤害，超过则陷入昏迷或濒死。

施法

大部分状况下，在你的回合中，你可以基本速度移动然后施展一个法术，，也就是一个移动动作和一个标准动作。但你若在敌人的威胁区域中施法，会引发对方对你借机攻击（见下文）。

豁免检定

当你成为特殊攻击或法术的目标时，通常需要做豁免检定，以减少或抵销其效果。豁免检定结果必须等于或大于该检定的难度等级（DC），才算成功，公式如下：

强韧检定：1d20+基本豁免加值+体质调整值

反射检定：1d20+基本豁免加值+敏捷调整值

意志检定：1d20+基本豁免加值+感知调整值

移动

人物基本速度以「尺」为单位，代表一个移动动作能够移动的最大距离。每轮在你的回合中，你可以进行一个移动动作和一个标准动作，孰先孰后皆可。

或者，你可以放弃标准动作，改为进行两个移动动作，也就可以移动两倍距离。你也可以改用奔跑的方式来移动，可以移动四倍距离，属于整轮动作。

借机攻击

战斗中，你周遭所有邻接方格都属于你的威胁区域，即使目前不是你的回合。当敌人在你的威胁区域中从事某些动作，你就可以对他进行一次借机攻击。借机攻击视为即时近战攻击，不须花费动作时间。每人每轮只能进行一次借机攻击。

引发借机攻击的动作包括：移动（例外请见有关移动的说明）、施法或使用远程武器攻击。

当你离开敌方威胁区域时，便会引发敌方的借机攻击，但是有几个例外：

•如果你从敌人身边撤退（整轮动作），离开敌人威胁区域时不会引发借机攻击，但如果你移动途中进入另一个敌人的威胁区域，然后又离开，便会引发该敌人借机攻击。

•如果你整轮中只移动 5 尺（称为五尺快步），便绝对不会因为移动而引发借机攻击。

死亡、濒死与医疗

生命值是你能承受的最大伤害，超过可能会瘫痪、昏迷或死亡。

生命值至少 1 点：只要有至少 1 点生命值，你可以正常动作。

生命值 0 点：如果你的生命值降到 0 点，那么你便陷入瘫痪状态，该轮只能进行一个移动动作或标准动作，当动作完成时，你会再受到 1 点伤害。

生命值-1 点到-9 点：如果你的生命值降至-1 点到-9 点之间，你会昏迷成为濒死状态，而且每轮都会失去 1 点生命值。在每轮失去生命值之前，你有 10%的几率稳定伤势，若伤势稳定，你仍继续昏迷。每小时你有 10%的几率清醒，如果没有清醒，便会失去 1 点生命值。

生命值-10 点：如果你的生命值低到-10 点或以下，那么你便死亡。

医疗：你可以做「医疗」检定（DC=15），或施展法术治疗至少 1 点伤势，便可使濒死人物不再失去生命值。如果人物的生命值回复到 1 点或以上，0 便可以正常动作。

措手不及（Flat-footed）：开始战斗后，还没轮到你动作之前（更精确的说，就是在第一正常轮中你的回合之前），你都处于措手不及状态。在措手不及状态时，你不能将敏捷加值加到 AC 上（如果此时你还被游荡者攻击，那可就惨了）。野蛮人和游荡者的「直觉闪避」特异能力可以使他们在措手不及状态下，不致失去 AC 的敏捷加值。措手不及状态时，不能进行借机攻击。

无法动作（Inaction）：即使你失去动作能力，如：陷入麻痹或昏迷，在战斗结束之前，你的先攻还是不变。举例来说，被食尸鬼麻痹时，有几轮你无法动作，但只要有牧师帮你施展「移除麻痹」，下次轮到你的回合时仍然可以照常动作。

突袭（Surprise）

战斗开始后，如果你没有发现对方，而对方已经发现到你，那么你就遭到伏击了。

判定察觉

有时，同一方的战斗人员会全部察觉他们的敌人，有时则没有人察觉，而有时只有其中某些人察觉。更有时候是双方都有人察觉对方，也都有人没察觉。

战斗开始时，DM 决定哪些人察觉到对手。DM 可以要求玩家做「聆听」、「侦察」或是其他相关检定来判定。以下是一些范例：

·队伍在地下城的某个门前，战士托达克和牧师乔森的金属盔甲发出铿锵声。DM 知道门后有个移位兽听见了队伍的声音。莉达贴着门聆听，听到深沉的低吼声，她把这件事情告诉其他队友。接着托达克用暴力破门，双方都察觉到对方，没有任何一人被伏击。于是玩者人物和移位兽都分别做先攻检定，然后战斗开始。

·队伍正在探索某个废弃的军械库，只看到一些没有价值的锈蚀武器。一群狗头人埋伏在暗处等待机会。乔森侦察到其中一个狗头人，狗头人顿时全部发出尖叫冲出来。乔森和狗头人都可以在突袭轮中进行一个标准动作。靠近冒险队伍的狗头人选择冲锋或进行攻击，另一些远处的狗头人则试着移到有利地点，或朝措手不及的队伍成员射箭。乔森可以施法、攻击或做其他动作。突袭轮结束之后，就进入第一正常轮。

·队伍进入一个黑暗的通道，他们用「光亮术」照亮道路。通道末端亮光照不到的地方有个不想被打扰的狗头人术士，愤怒地施展「闪电束」。这算是突袭轮。「闪电束」结束之后，第一正常轮便开始。但是队伍必须努力侦察，因为他们仍不知道是谁攻击他们。

突袭轮：只要队伍中有部分战斗人员察觉到敌人，在正常战斗轮之前，就会先进入一轮突袭轮。在突袭轮中，只有已察觉到对手的人才能动作，这些人都要做先攻检定，依照由高到低的顺序动作，每个人可以作一个标准动作（见 139 页标准动作的说明）。如果 DM 允许，也可以在突袭轮进行即时动作。如果所有人都察觉敌人，或是没有任何人察觉，就不须进行突袭轮。

未察觉敌人者：战斗开始后，未察觉敌人的参与战斗者不能在突袭轮中做任何动作。因为这些人都还未动作，所以在突袭轮中都处于措手不及状态，失去 AC 的敏捷加值。

借机攻击（Attack of Opportunity）

一般而言，当双方人物彼此近战时，都会想办法避开对方攻击，玩家不用特别宣告。虽然战术地图上的小模型看起来固定不动，但你可以想象，当你遭到手拿弯刃大刀的兽人攻击时，一定会稍微偏身闪躲，甚至举剑作势还击兽人，让兽人产生顾忌。

但如果某个人物在近战时稍有松懈，失去平时的防御心，他周遭的敌人便可以抓紧空档趁虚攻击，这种攻击便称为借机攻击（见下页图）。

威胁区域（Threatened Area）：无论现在是否轮到你动作，你的威胁区域就是你近战攻击所及的区域，通常就是你周围邻接的方格。当敌人在你的威胁区域内进行某些动作时，就会引发你的借机攻击。如果你没有持用武器，就没有威胁区域，也不能进行借机攻击（见 139 页关于徒手攻击的说明）。

*长型武器：*大部份中型或体型更小生物的可触距离为 5 尺，也就是只能近战攻击 5 尺（1 格）距离内的生物。然而，若持用长型武器（如：长矛），威胁区域就会增大。举例来说，持用长矛的人类可以威胁 10 尺（2 格）距离的方格，包含对角线方向（虽然对角相接的两方格距离视为 15 尺，但在计算威胁区域时例外）。另外，对于体型超过中型的生物，其天生可触距离也在 10 尺以上，请见 149 页较大或较小生物的战斗说明。

引发借机攻击：有两种动作可能会引发借机攻击：一是移出敌人的威胁区域内任一方格，另一种是在敌人的威胁方格内进动作作。

*移动：*移出敌人的威胁区域内任一方格通常会让该敌人有机会进行借机攻击。除非采用下列两种方式：五尺快步（见 144 页）或撤退（见 143 页）。

*分心进动作作：*在敌人的威胁方格内进行某些的动作时会分心无法防御，可能引发借机攻击。举例来说，施法和进行远程攻击都是需要分心的动作。在表 8-2 中有标记哪些动作可能会引发借机攻击。

请记住，虽然某些动作被标明为会引发借机攻击，但仍有例外情形。例如，拥有「精通徒手击打」专长的人物在进行徒手攻击时不会引发借机攻击。

进行借机攻击：进行借机攻击就是进行一次近战攻击，每人每轮只能进行一次借机攻击。你也可以选择放弃借机攻击。高等级的人物可以较低的攻击加值来进行额外近战攻击（整轮动作）。但借机攻击一律采用你的正常攻击加值，即使你已经在该轮作过攻击。

借机攻击会打断执动作作的过程。一旦被引发，必须先处理借机攻击，然后再接着执行下一回合。如果某人物在回合当中引发借机攻击，同样先处理借机攻击，某人物继续执行该回合动作，之后才进入下回合。

*「战斗反射」和额外的借机攻击：*如果你有「战斗反射」专长（见 92 页），你可以将敏捷调整值加在每轮借机攻击的总次数上，这些借机攻击都采用你的正常攻击加值。然而，敌人每次引发借机攻击的动作，你还是只能获得一次借机攻击。除非该敌人连续进行两个引发借机攻击的动作，例如：移出你的威胁方格然后又在另一个威胁方格内施法，这时针对两个动作分别进行借机攻击。一轮之内连续移出同一个敌人威胁区域内的多个方格视为一个动作，只会引发一次借机攻击。



战斗中的动作

你会在战斗时做的动作，绝大多数都是基本的动作，例如：移动、攻击和施法。以下将说明这些基本的动作，至于其他比较特别的动作，请见 154 页特殊攻击以及 160 页特殊先攻动作的说明。

战斗轮

「一轮」在游戏世界中大约等于 6 秒钟。在真实世界中，一轮是指每个玩者人物在战斗中都轮过一次的时间单位。一般而言，只要是在现实生活 6 秒钟内可以做到的事情，游戏中的人物就能在一轮中做到。

每一轮中，人物都依照先攻检定的高低依序动作，而且每轮都使用相同的先攻顺序。当轮到某个人物动作时（也就是他的回合），他必须把要做的动作都做完，然后才换下一个人物动作（例外情况请见 137 页借机攻击和 160 页特殊先攻动作的说明）。

通常玩者不必理会每一轮何时开始或结束。我们可以用「月」的概念来理解「轮」。「一个月」可以指月历上的某个月份，但通常也可表示从任何月份的某一日到下个月份的同一日之间经过的时间。同样的道理，「一轮」可以是从最先动作的玩家开始算，直到最后动作的玩家结束动作为止，也可以是从某一轮的某一个先攻顺序（也就是先攻的数值），到下一轮同一个先攻顺序之间经过的游戏时间。大部分的法术或能力效果是以「轮」作为持续时间的单位，此时是以它开始作用的先攻顺序开始起算。

例如，某个武僧在先攻值 15 的时候动作，他的震慑破可以震慑某个生物一轮。这个效果可以持续到下一轮的先攻值 16 做完动作，在先攻值 15 开始动作之前才会结束。

动作类别

依照动作类别的不同，可以得知完成该动作所需要的时间（以每轮 6 秒为单位），以及同一轮中还可以移动的距离。动作分为四种类别：标准动作、移动动作、整轮动作和即时动作。

在一轮中，你通常可以进行一个标准动作或一个移动动作，或者进行一个整轮动作。只要 DM 允许，你也可以进行任意次数的即时动作。你也可以将一个标准动作换成一个移动动作。

在某些情况下（如：突袭轮），你只能进行一个移动动作或一个标准动作。

标准动作（Standard Action）：标准动作就是一般动作。最常见的标准动作是攻击，一次近战或远程攻击。施法、专注维持法术效果、启用魔法物品和使用特殊能力都属于标准动作。表 8-2 中还有列举更多其他标准动作。

移动动作（Move Action）：移动动作就是移动人物速度所及的距离或其他时间相近的动作。以正常速度移动、以四分之一速度攀爬、将武器装备取出或收起、站起身、捡东西等都属于移动动作（见表 8-2）。

你也可以将一个标准动作换成一个移动动作。举例来说，你可以将移动然后攻击，换成站起身然后移动（两个移动动作），也可以换成收起武器然后以四分之一速度攀爬（两个移动动作），或者捡起物品然后放进背包（两个移动动作）。

如果你在该轮中完全没有移动（通常是因为你把移动动作换成其他类似的动作，如：站起身），你可以在动作前后或动作中再执行一次五尺快步。举例来说，如果托达克倒在地上，他可以站起身（移动动作），移动 5 尺距离（五尺快步），然后攻击。

整轮动作（Full-round Action）：整轮动作需要花一整轮的时间才能完成，该轮中你最多只能在完成动作前后或动作中移动 5 尺。只要 DM 允许，你也可以同时进行即时动作（见下文说明）。最常见的整轮动作是全力攻击，使你可以在一轮内进行多次近战或远程攻击。

有些整轮动作不允许你同时进行五尺快步。

有些整轮动作可以视为标准动作，但仅限于该轮只能进行一个标准动作的情况下（如：突袭轮）。这些特殊动作请见本章以下说明。

即时动作（Free Action）：即时动作是指消耗非常少时间和精力的动作，与一整轮时间相比，感觉上就像是即时一样。一般而言，你可以在进行其他动作时，顺便完成一个或数个即时动作。但是 DM 可以限制你一轮内能进行的合理即时动作总数。例如：开口向朋友求援、扔掉物品和停止法术专注属于即时动作。

非动作：有些动作甚至连即时动作都算不上，它们通常视为其他动作的一部份，完全不用消耗任何时间。例如，以「使用魔法装置」技能模仿其他职业（见 85 页），这不算是个动作，只能算是启用魔法物品的标准动作一部份。

动作受限：某些情况下（如：陷入措手不及或突袭轮），你没有充裕的整轮时间，只能进行一个标准动作或一个移动动作（再加上即时动作）。此时你不能进行整轮动作，但可以跨轮执行一个整轮动作，视为两个标准动作，需花费两轮时间。

标准动作

攻击、施法和启用魔法物品都属于标准动作，这些也是人物在战斗中最常作的动作。其他特殊动作请见 154 页特殊攻击的说明。

攻击

攻击属于标准动作。

近战攻击（Melee Attacks）：你可以使用普通近战武器，攻击你身旁 5 尺内的任何敌人（距离你 5 尺内的敌人，视为与你邻接）。也可以用长型武器（见第七章说明）攻击 10 尺远的敌人，但是不能攻击邻接的敌人（你身旁 5 尺内的敌人）。

徒手攻击（Unarmed Attacks）：徒手击打就是用脚踢、拳击或头击对敌人造成伤害。除了以下特点外，徒手击打与近战攻击相同。

借机攻击：因为徒手攻击必须贴近敌人，所以，想要徒手攻击持有武器的敌人之前，会先引发该敌人借机攻击。与远程攻击不同，徒手攻击不会引发周遭其他敌人的借机攻击。如果徒手攻击同样徒手的敌人，也不会引发借机攻击。

徒手的人物也不能进行借机攻击（例外请见以下武装徒手攻击的说明）。

武装徒手攻击：有些生物的徒手攻击视同武器攻击。如：武僧、拥有「精通徒手击打」专长（见 96 页）的人物、使用接触法术攻击的施法者或是有爪牙之类天生武器的生物，在攻击或防御上都视同持有武器。武僧攻击持有武器的敌人不会引发借机攻击，而且，如果你徒手攻击武僧，还会引发她的借机攻击。

徒手击打伤害值：中体型人物徒手击打可造成 1d3 点伤害（加上力量调整值），小体型人物徒手击打可造成 1d2 点伤害，大体型人物徒手击打可造成 1d4 点伤害。徒手击打只能造成非致死伤害。在计算双武器减值时，徒手击打一律视为轻型武器。

造成致死伤害：在攻击之前，你可以指定攻击敌人某些要害，让徒手击打造成致死伤害，但在攻击检定上会受到-4 减值。如果拥有「精通徒手击打」专长，以徒手击打造成致死伤害时，攻击检定不会受到减值。

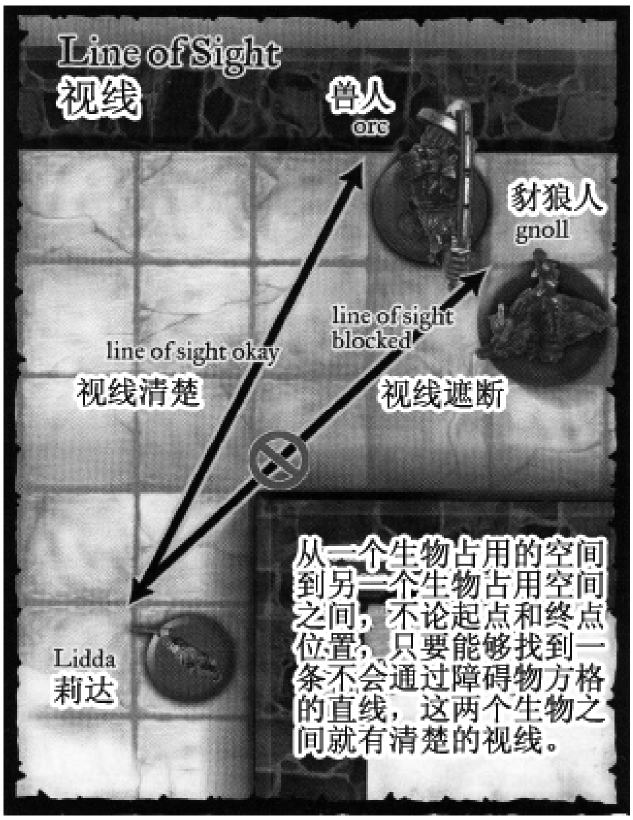
远程攻击（Ranged Attacks）：你可以使用远程武器，对视线可及的目标射击或抛掷，最远可达该武器的最大射程。抛掷类武器的最大射程是射程增量的五倍，投射类武器的最大射程是射程增量的十倍。有些远程武器的最大射程较短，请见第七章说明。

攻击检定：每当你攻击对手时，就要作一次掷骰，也就是攻击检定。这并非表示你只是挥动一下武器而已，而是包含了一整套攻击动作。更确切地说，这个检定是将整轮中尝试攻击的动作简化成一次掷骰结果。

攻击检定=1d20+使用该武器的攻击加值，如果检定结果等于或大于目标的 AC，你便对该目标造成伤害。

自动失手和自动命中：若攻击检定掷出 1（也就是 d20 掷骰原值为 1），不论计算结果为何，该次击都算失手。若攻击检定掷出 20（也就是 d20 掷骰原值为 20），不论计算结果为何，该次攻击都算命中。掷骰原值 20 也形成「重击威胁」，可能造成重击（见 140 页重击的边栏说明）。

伤害掷骰：如果攻击检定等于或大于目标的 AC，此次攻击便成功，可对目标造成伤害。依照使用的武器，作伤害掷骰（见 116 页表 7-5）。受伤者必须从现有的生命值中扣除等同于伤害值的数目，若生命值降到 0 以下则性命垂危（见 145 页受伤与死亡的说明）。



多重攻击（Multiple Attacks）：有些人物一轮可攻击多次，若要进行多重攻击，他必须采取全力攻击（见整轮动作说明）。

往近战中射击或投掷：如果你对一个正在与队友近战的敌人射击或投掷远程武器，你的攻击检定须受-4 减值，因为你要小心地瞄准，以免误伤同伴。任何两人只要彼此为敌，而且都对对方造成威胁（threaten），便视为处于近战中（昏迷或因故无法动弹者，除非真的受到攻击否则不视为接战状态）。如果你的目标（或巨大目标身体的一部份）距离你所有同伴 10 尺以上，无论该目标是否正在近战，你都不会受-4 减值。

精准射击：如果拥有「精准射击」专长（见 98 页），便不会受到-4 减值。

以标准动作进行防御式攻击（Fighting Defensively）：当你采取攻击动作时，可以选择进行防御式攻击：若你如此作，在该轮内所有攻击都受-4 减值，但在 AC 上获得+2 闪避加值。这个加值可以与「寓守于攻」专长（见 92 页）所获得的加值累计。

施展法术

大部分法术的施法时间为「1 标准动作」。你可以先施法然后移动，或先移动再施法。施法和法术效果的说明请见第十章。

注意：施法时，你的 AC 仍有敏捷加值。

法术成分：有些法术具有语言成分（V），当你施展此类法术时，必须清楚地说出声音。如果你的口被封住，或处于「沉默术」的作用范围内，便无法施展此类法术。如果你的耳朵听不到，则此类法术会有 20%的几率施法失败。

有些法术具有姿势成分（S），当你施展此类法术时，必须至少有一只手可以自由活动。如果你正被擒抱、被捆绑、双手都持有物品或都在从事其他动作时（如游泳、攀爬等），便无法施展此类法术。

有些法术具有材料（M）、器材（F）或法器成分（DF），你必须拥有该些材料才能施展此类法术。除非材料很精巧（例如：施展「探知」时需要准备 2 尺 x4 尺的镜子），否则准备材料都属于即时动作。若法术说明中未叙述材料或器材的费用，则可视为你的材料包中都已装有这些材料。

有些强力法术需要支付经验值（XP），没有任何法术可以回复这些经验值，「复原术」也不行。如果支付经验值之后，会使你等级降低，则你不能施展该法术。不过当你正获得足以升级的经验值时，你可以选择不升级，而使用这些经验值来施展此类法术。当你施展此类法术时，不论是否成功，都要支付经验值。

专注（Concentration）：施法时需要专注，如果你无法专注（例如，在暴风雨中颠簸的船上），则无法施法。如果你在施法途中，因故遭到干扰（例如，食人魔以木棒进行借机攻击命中你），你必须进行专注检定，专注检定的 DC 取决于干扰的事物（见 69 页「专注」技能和 170 页关于专注的说明）。如果检定失败，则法术失效，你从已准备栏位（对法师、牧师、德鲁伊、圣武士、巡林客而言）或每日法术使用量（对术士、吟游诗人而言）中失去该法术。

专注以维持法术：有些法术需要施法者保持专注，才能持续作用。专注维持法术属于标准动作，不会引发借机攻击。任何能在施法时打断专注的事物，也都能打断专注维持。如果你中断专注，则该法术终止。

施法时间：大部分法术的施法时间是「1 标准动作」，此类法术施展后即刻生效。

借机攻击：一般而言，在敌人的威胁范围内施法会引发借机攻击。如果你受到借机攻击所伤，必须通过专注检定（DC=10+受到的伤害值+法术等级），否则失去该法术。如果施展法术只须即时动作（如：「羽落术」或瞬发法术），则不会引发借机攻击。

防御式施法（Casting on the Defensive）：你可以尝试一边防御、一边施法。此时，你分出部分注意力来躲避攻击，所以施法时不会引发借机攻击。但是，你必须通过专注检定（DC=15+法术等级），否则你失去该法术。

战斗时施展接触类法术：许多法术的距离是「接触」，施展这些法术后，你必须接触到受术者，但不一定要在同一轮内。若在同一轮内施法并接触目标，你可以在施法前或接触到目标后进行移动。也可以在施法完成但尚未接触到目标时，进行移动。若欲接触的目标是敌人，则必须进行攻击检定；若是队友或你自己，则不须检定即可接触到。

重击（Critical Hits）：

若你在作攻击检定时掷出 20（也就是 d20 掷骰原值为 20），则不管对方 AC 多少，你都算击中。除此之外，你还造成「重击威胁」（Threat），也就是说，你可能做出重击（crit）。此时，你要马上作一次重击检定（即再掷一次攻击检定，也要加上和上次攻击检定一样的调整值）。如果这个重击检定的结果等于或大于对方 AC，则你之前的攻击即为重击（致命检定只要等于或大于对方 AC 即可，不须再掷出 20）。如果致命检定结果小于对方 AC，则你之前的攻击只是一般命中。

若你做出重击，则可以多掷一次伤害掷骰（加上所有一般的加值），然后将所有伤害值加总，即为此重击造成的总伤害。除非有特别说明，否则攻击检定的重击威胁范围都是 20，致命倍数皆为 2。

例外：以额外骰数表示的伤害加值（如：偷袭、特殊能力或火焰剑造成的伤害），不计入重击的乘数。

增广重击威胁范围：有时候你掷出低于 20 的数目，也可以形成重击威胁，例如：长剑的重击威胁范围是 19 和 20。此时，只有当你掷出的数目是 20 时，才会自动命中。而且，若你未命中，便不会形成重击威胁。

增广致命倍数：有些武器在重击时，伤害会增加一倍以上，如：战斧和箭，请见 116 页表 7-5 和 114 页武器性质中「重击」一栏的说明。

法术和重击：需要作攻击检定的法术，也可以造成重击，如：「电爪」和「马友夫强酸箭」。不须作攻击检定的法术，不会造成重击，如：「闪电束」。

接触攻击: 接触攻击与一般攻击不同，只须接触到对方就会造成伤害。此类法术就像是武器一样，会使敌人心生防备，因此，使用接触类法术进行接触攻击视同武器攻击，即使以接触攻击持用武器的敌人，也不会引发借机攻击。然而，施展法术的动作仍然会引发借机攻击，所以较好的策略是先施法，再移动到敌人旁边碰他。接触攻击有两种：近战接触攻击（如：用你的手接触）与远程接触攻击（如：以魔法射线接触）。无论是哪一类，都可能造成重击。受到接触攻击时，受术者的 AC 不包括盔甲加值、盾牌加值或天生防御加值。但体型调整值、敏捷调整值和卸劲加值，仍列入计算。

暂不散发: 在施展接触类法术时，可以不必马上将能量散发，而选择将法术发数暂时积存。之后每轮你都可以尝试进行接触攻击，也可以采取标准动作接触一个同伴（或你自己），或是采取整轮动作接触最多六个同伴。只要你接触到任何对象，不论是否有意，积存的效果就会散发。如果你施展其他法术，正积存着的效果便马上消失。积存法术暂不散发时，你也可以选择进行正常的徒手击打（或以天生武器攻击）。除非你的徒手击打或天生武器原本就不会引发借机攻击，带有积存法术的徒手击打或天生武器不视为武装徒手击打，还是会引发借机攻击。若命中则会造成正常伤害，而且同时散发出积存的法术能量。若失手则可以继续积存法术。

表 8-2：战斗中的动作

标准动作	借机攻击（1）
攻击（近战）	否
攻击（远程）	是
攻击（徒手）	是
启用魔法物品（药水和油类除外）	否
协助他人（见 154 页）	可能（2）
冲撞（见 154 页）	否
施法（1 标准动作）	是
专注维持法术	否
解消法术	否
抽出隐藏的武器（见 81 页「手上功夫」技能的说明）	否
喝药水和涂抹油类	是
摆脱擒抱（见 156 页）	否
佯攻（见 155 页）	否
以火柴点燃火把（见 129 页）	是
降低法术抗力	否
医疗濒死者（见 75 页「医疗」技能说明）	是
闯越（见 157 页）	否
阅读卷轴	是
准备动作（准备一个标准动作）	否
击破武器（攻击）	是
击破物品（攻击）	可能（3）
全防御	否
驱散或斥喝不死生物（见 159 页）	否
使用特异能力	否
使用单动作技能	通常
使用法术术能力	是
使用超自然能力	否
（141-2）	
移动动作	**借机攻击（1）**
移动	是
控制受惊吓的座骑	是
指挥法术移动方向	否
抽出武器（4）	否
装填手弩或轻弩	是
开门或关门	否
上马或下马	否
移动重物	是
捡拾物品	是
收回武器	是
从倒下站起	是
穿戴或卸除盾牌（4）	否
取出装起来的物品	是
整轮动作	**借机攻击（1）**
全力攻击	否
冲锋（5）（见 154 页）	否
重击（见 153 页）	是
自网子挣脱（见 119 页）	是
（141-4）	
灭火	否
点燃火把	是
充填重弩或连射弩	是
将武器固定在带锁手套，或将武器自带锁手套卸下	是
准备投掷泼溅武器（见 158 页）	是
奔跑	是
使用需要整轮时间的技能	通常
对六位同伴施展接触型法术（见 141 页）	是
撤退（5）	否
（141-5）	
即时动作	**借机攻击（1）**
施展瞬发法术（见 98 页）	否
停止专注维持法术	否
丢弃物品	否
卧倒	否
准备施法材料（6）	否
说话	否
非动作	**借机攻击（1）**
刻意延迟	否
五尺快步	否
（141-7）	
视情况而定的动作	**借机攻击（1）**
卸除武器（7）（见 155 页）	是
擒抱（7）（见 155 页）	是
摔绊敌人（7）（见 158 页）	否
使用专长（8）	不一定

（1）不管所做动作为何，只要离开敌人威胁方格，就会引发借机攻击。此栏表示该动作本身是否会引发借机攻击（不包含移动）。

（2）如果协助他人进行会引发借机攻击的动作，你本身也会引发借机攻击。

（3）若尝试击破其他生物持有、携带或穿戴的物品则会引发借机攻击，否则不会。

（4）若你的基本攻击加值达+1 或更高，可以一面抽出或收起武器（视同即时动作）一面移动。如果你有「双武器攻击」专长，你可以用一个移动动作的时间，抽出两把轻型或单手持用武器。

（5）如果该轮你只能进行一个标准动作，此动作可以视为标准动作。

（6）除非该材料十分庞大或难以使用（DM 决定）。

（7）这些攻击形式不是特殊动作，而是用来替代近战攻击。如同近战攻击一样，你可以在攻击或冲锋动作中进行一次，或是在整轮攻击动作中进行多次，甚至可用来做为借机攻击。

（8）见个别专长说明。

解消法术（Dismiss a Spell）：解消作用中的法术（如：「变身术」）属于标准动作，不会引发借机攻击。

启用魔法物品
许多魔法物品不须启用，如：魔法武器、魔法盔甲或敏捷手套等。然而某些魔法物品需要启用才会生效，如：药水、卷轴、法杖、权杖或手杖。启用魔法物品属于标准动作，除非该物品有特别说明。
储有法术物品：启用此类物品（如：卷轴）等同于施法，不但需要专注，也会引发借机攻击。如果专注被打断，则失去该法术。你可以在防御中启动此类物品，就如同施法一样（见上文关于防御式施法的说明）。
即发法术物品、指令物品和即效物品：启用这些物品时，不须专注也不会引发借机攻击。《地下城主指南》中对于魔法物品有详细说明。

使用特殊能力
使用特殊能力通常属于标准动作，但也可能属于整轮动作或非动作，须视该能力定义而定（见 180 页特殊能力的说明）。
类法术能力（Spell-like Abilities）：类法术能力的使用方式（如：圣武士召唤座骑的能力）如同施法，需要专注也会引发借机攻击。类法术能力可能被干扰，如果专注被打断，该能力即失效，但你仍视为已使用了该能力（也就是会从你的每日使用量之中扣除）。除非该能力有特别说明，类法术能力的施法时间是「1 标准动作」。
*防御中使用类法术能力：*你可以尝试一边防御、一边使用类法术能力，就如同施法一样。如果你未通过专注检定（DC=15+法术等级），则该能力失效，但你仍视为已使用了该能力。
超自然能力（Supernatural Abilities）：除非该能力有特别说明，使用超自然能力通常属于标准动作（如：牧师驱散或斥喝不死生物的能力）。使用此类能力不会被干扰、不需要专注，也不会引发借机攻击。
特异能力（Extraordinary Abilities）：使用特异能力通常视为非动作（如：野蛮人的直觉闪避能力），因为大部分特异能力都是自动反应。有些特异能力则属于标准动作，这类特异能力不会被干扰、不需要专注，也不会引发借机攻击。

全防御（Total Defense）
你可以花费一个标准动作的时间全防御，你的 AC 在该轮内会获得+4 闪避加值。此加值在动作开始时就生效，因此，若你在该轮遭到借机攻击，会具有较高 AC。一旦宣告全防御就不能进行攻击，也不能进行整轮动作，所以全防御不能和「防御式攻击」或「寓守于攻」专长同时使用（两者皆须采取攻击或全力攻击）。全防御的人物也不能进行借机攻击。

跨轮动作（Start/Complete Full-Round Action）
你可以花费两个标准动作时间执行一个整轮动作，称为跨轮动作。跨轮动作由目前这一轮开始，下轮结束。举例而言，当你动作受限，每回合只能进行一个标准动作时，每 3 轮可以射一发重弩 ：装填一次需要 2 轮（跨轮动作），射击需要 1 轮；若要施展施法时间为整轮的法术，也可以由目前这一轮开始，下轮结束。全力攻击、冲锋、奔跑和撤退不能跨轮执行。

移动动作
除了需要某些特殊技能的移动方式之外，大部分移动动作不须检定。

移动
每回合你都可以移动人物速度所及的距离，一旦移动过，就不能再进行五尺快步。
攀爬（至多四分之一速度）和游泳（至多四分之一速度）等移动方式也都属于移动动作。
快速攀爬（Accelerated Climbing）：你可以二分之一速度进行攀爬（属于移动动作），但在「攀爬」检定上会受到-5 减值，
匍匐（Crawling）：以移动动作匍匐可移动 5 尺，进出敌人威胁区域时会引发借机攻击。

抽出或收回武器（Draw or Sheathe a Weapon）
在战斗中抽出武器应战，或收回武器以空出手都属于移动动作。抽出形状类似武器的物品（如：法杖），也视同抽出武器。如果武器或物品存放在背包或其他容器里不方便取得，就必须花费更多时间，视同从容器中拿出物品。
若你的基本攻击加值达+1 或更高，可以一面抽出或收起武器（视同即时动作）一面同时进行移动动作。如果你有「双武器攻击」专长（见 102 页），你可以用一个移动动作的时间，抽出两把轻型或单手持用武器。
取出远程武器的弹药（如：箭、矢、弹丸或手里剑）属于即时动作。
穿戴或卸除盾牌（Ready or Loose a Shield）
你必须将盾牌绑在手臂上才能在 AC 上获得盾牌加值，卸除并将盾牌丢在地上才能空出持盾的手，穿戴或卸除盾牌都属于移动动作。若你的基本攻击加值达+1 或更高，可以一面穿戴或卸除盾牌（视同即时动作）一面同时进行标准移动。

加快战斗的步调
以下是一些可以使战斗过程加快的小技巧：
攻击和伤害一起掷骰：同时掷攻击检定和伤害值，如果失手，就不管伤害掷骰。如果命中，就可以省去一次伤害掷骰的时间。
多重攻击一起掷：如果有不同颜色的骰子，可以同时掷多重攻击的攻击检定，只要事先指定各次攻击与骰子的对应颜色即可。
利用骰子当作计数器：骰子可以用来纪录法术效果的持续时间，每一轮为骰子换面即可。
攻击和隐蔽一起掷骰：如果你知道对方的隐蔽效果，可以将攻击检定和失手几率一起掷骰。如果结果是失手，就不管攻击检定。

丢弃未穿戴的盾牌属于即时动作。

操作物品（Manipulate an Item）
大部分状况下，移动或操作物品属于移动动作，包含：从容器内取出或收藏物品、捡拾物品、移动重物和开门等。此类动作范例及其是否会引发借机攻击请参阅表 8-2。

指挥法术的移动方向（Direct or Redirect a Spell）
有些法术（如：「炽焰法球」和「灵能武器」），在施展之后还可以改变目标生物或区域。指挥法术的移动方向属于移动动作，不须专注（见 140 页「标准动作」段落中关于施法的说明），也不会引发借机攻击。

站起（Stand Up）
从倒地姿势站起身属于移动动作，会引发借机攻击。

上马或下马（Mount/Dismount a Steed）
上马或下马属于移动动作。
快速上马或下马：如果通过 DC=20 的「骑术」检定（会受到防具检定减值），上马或下马视为即时动作。若失败，则仍属于移动动作。你必须有一个移动动作的时间空档，才能尝试快速上马或下马。

整轮动作

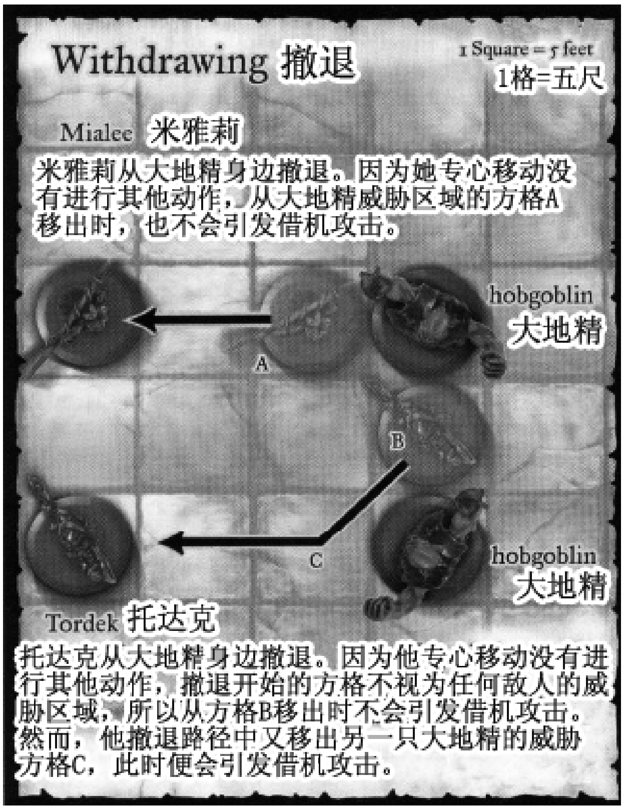
整轮动作需要一整轮时间，整轮动作不能和标准动作或移动动作一起进行。然而，如果你该轮内未曾移动，则可以进行五尺快步。

全力攻击（Full Attack）
多次攻击的能力可能源自较高的基本攻击加值、使用双武器战斗、使用双头武器（见 160 页双武器攻击的说明）或其他特殊原因（专长或魔法物品）。然而，要在一轮中进行多次攻击必须花费整轮时间。你不须在攻击前一次指定所有目标，可以视每次攻击结果不同，再决定下次攻击目标。
全力攻击属于整轮动作，但你可以在攻击前后或攻击间进行一次五尺快步。
如果你的多次攻击能力是源自基本攻击加值，则必须从最高加值开始计算，依序到最低加值。如果你使用双武器战斗，则可自由选择先以主手或副手武器进行攻击。如果使用双头武器，也可自由选择先以哪一头进行攻击。
决定一般攻击或全力攻击的时机：在第一次攻击之后，你可以视攻击结果，来决定是否要移动，或待在原地继续进行全力攻击。如果你已经进行过五尺快步，就不能再移动，但可以执行其他移动动作。
以整轮动作进行防御式攻击：当你全力攻击时，可以选择进行防御式攻击。若你如此作，在该轮内，你所有攻击都受-4 减值，但在 AC 上获得+2 闪避加值。
顺势斩（Cleave）：若有「顺势斩」（见 92 页）或「强力顺势斩」专长（见 94 页），你可能会获得多重攻击机会，但这些额外攻击次数仍然是一般攻击，不算是全力攻击。

施展法术
有些法术的施法时间是「一整轮」，施展这类法术属于整轮动作，此类法术会在下一轮你的回合开始前生效。法术完成之后，你便可正常动作。
施法时间需要 1 分钟的法术，会在 1 分钟后你的回合开始前生效（在这 10 轮施法时间之内，你都视为进行整轮动作），中间都不能被打断，否则法术失败。
当你开始施展需要一轮或更久的法术时，每一轮都必须持续念咒比划，并且保持专注。如果在施法中间因故无法专注，则失去该法术。
即使施法时间需要一轮或更久，只有在刚开始施法时会引发借机攻击，施法中则不会，但你也无法威胁任何区域。
除以上所述之外，以整轮动作施展法术和以标准动作施展法术完全一样。
搭配超魔法专长施展法术：术士和吟游诗人在施展以超魔法专长强化的法术时，比施展一般法术需要花费更多时间。对这两种职业来说，原本施法时间为「1 标准动作」的法术，搭配超魔法专长的话就变成整轮动作。与施法时间「一整轮」的法术不同，术士和吟游诗人施展超魔法法术不需要持续念咒专注一整轮，而且法术也会在施法同一轮生效。如果原本法术施法时间更长，搭配超魔法专长就会额外增加一个整轮动作时间。
牧师在转换施展以超魔法专长强化的「治疗伤害」和「造成伤害」系列法术时，需要更多时间。举例来说，11 级牧师可以把一个六级法术转换为法术强效的「治疗致命伤」。原本施法时间为「1 标准动作」的法术，经过法术转换再搭配超魔法专长的话就变成整轮动作。如果原本法术施法时间更长，就会额外增加一个整轮动作时间。

使用特殊能力
使用特殊能力通常属于标准动作，但也可能属于整轮动作，须视该能力定义而定（见 142 页关于标准动作和 180 页关于特殊能力说明）。

撤退（Withdraw）
从近身战斗中撤退属于整轮动作。撤退的距离最多可达速度两倍。只要你看得见敌人，撤退开始的方格就不视为该敌人威胁区域，也就是说，你移出方格时不会引发该敌人借机攻击，但隐形敌人仍然可以进行借机攻击。如果你陷入目盲，则不能撤退。撤退该轮也不能再进行五尺快步。
除了开始的方格之外，如果你撤退途中又移出其他被威胁的方格，还是会引发借机攻击。
你只能使用人物表上有列出速度的惯用移动方式来进行撤退。举例来说，变种蜘蛛的资料中有列出攀爬速度，所以它可以攀爬撤退。你的人物通常没有列举攀爬速度（除非正受到「蛛行术」影响），所以你不能攀爬撤退。
撤退并不代表你完全脱离战斗。例如，你可以用撤退动作从一个敌人转进到另一个敌人身边。



受限撤退：若你每轮中只能进行一个标准动作（如：陷入措手不及或突袭轮），撤退可以视为标准动作，但移动距离只有人物速度一倍，而非两倍。

奔跑（Run）

奔跑属于整轮动作（一旦奔跑就不能再进行五尺快步）。直线奔跑的速度是平常的四倍，若穿着重型盔甲则是三倍。奔跑时，AC 失去敏捷加值。若拥有「飞跑」专长（见 99 页），奔跑时 AC 仍保有敏捷加值。

你可以连续奔跑数轮，若连续奔跑轮数超过你的体质值，必须做体质检定，第一次检定的 DC=10，每超过一轮 DC 再加 1。如果你检定失败，必须停止奔跑并休息 1 分钟（10 轮），才能再度奔跑。在休息期间，你的移动速度不能超过正常移动速度。

你不能奔跑穿越困难地形（见 148 页），也不能在看不见的地方奔跑。

负载未超重的人类奔跑一小时大约可移动 12 哩。

移动 5 尺通过困难地形

若在某些状况下，移动受阻的情况严重到速度低于 5 尺（1 格），你还是可以用一个整轮动作来移动 5 尺（1 格），对角线方向亦可。虽然看来很像，但这个动作并非五尺快步，也可能引发借机攻击。对无法穿越的地形或人物失去移动力时（如：麻痹），也不能使用这种移动方式。

即时动作

即时动作几乎不需要花费时间。但是 DM 可以合理规定一轮内最多能进行几次即时动作。即时动作很少会引发借机攻击。以下列出常见的即时动作。

丢弃物品（Drop an Item）

把物品丢在你占据的方格或邻接方格属于即时动作。

卧倒（Drop Prone）

在你占据的方格内卧倒属于即时动作。

说话（Speak）

一般而言，说话属于即时动作，即使在别人的回合也可以说话。有些 DM 会要求人物只能在自己的回合说话，陷入措手不及时不能说话（这样被突袭时就不能提前警告其他人）。说话长度如果超过几个简单句子，DM 有权将此动作视为移动动作或整轮动作。

停止专注维持法术（Cease Concentration on Spell）

你可以停止专注，不再维持作用中的法术（如：「侦测邪恶」）。停止专注属于即时动作。

施展瞬发法术（Cast a Quickened Spell）

施展瞬发法术（见 98 页「法术瞬发」专长）或施法时间为「即时动作」的法术（如：「羽落术」）属于即时动作。虽然每轮只能施展一个即时法术，但还可以再施展一个其他法术。以即时动作施展法术不会引发借机攻击。

其他动作

有些动作不属于上述任何动作类别，而是标准动作、移动动作或整轮动作的替代或变型。如果出现无法归类的情形，则由 DM 可以决定该动作的时间长短，以及是否会引发借机攻击。特殊攻击则在 154 页另辟段落加以说明。

五尺快步

只要在该轮中完全没有移动过，你就可以进行五尺快步。五尺快步不会引发借机攻击。你也不能在同一轮中进行多次五尺快步。

进行五尺快步的时机可以在动作前后或动作中。举例来说，你可以抽出武器（移动动作）、移动 5 尺然后攻击（标准动作）；也可以施展「火球术」、移动 5 尺进门然后关上门（移动动作）。

如果你的移动受到地形或黑暗阻碍（见 148 页），就不能进行五尺快步。如果生物的速度慢到 5 尺以下也不能进行五尺快步。对这种慢速生物而言，移动五尺属于移动动作。

你只能使用人物表上有列出速度的惯用移动方式来进行五尺快步。例如：如果人物表没有列出攀爬速度，你就不能以攀爬方式五尺快步。同样的，除非人物表有列出游泳速度，你不能以游泳方式五尺快步。





使用专长

有些专长可让你在战斗中进行特殊动作，如：「回旋攻击」。有些专长本身不是动作，却可以对特定动作提供加值，如：「精通卸除武器」。还有些专长并非用来战斗，如：制造物品专长。关于每项专长的详细说明，请参见第五章。

使用技能

大部分技能属于标准动作，但有些属于移动动作、整轮动作或即时动作等，关于每项技能的详细说明和所需动作时间，请参见第四章。

受伤与死亡

生命值越高，你越不容易死亡。在生命值降到 0 之前，不论你失去多少生命值，都可以正常动作。

生命值减少

造成生命值减少最常见的原因是受到致死伤害，不管被兽人的弯刃大刀砍伤、被法师的「闪电束」击中，或是掉入滚烫的熔岩中，都会造成生命值减少。受伤时，你必须将伤害值从人物的生命值扣除，剩下的就称为目前生命值。目前生命值会随着人物受伤而减少，也会随着人物复原而增加。

生命值的意义：生命值在游戏世界中有两个意义，一是身体能承受的最大伤害，其次是将伤势减轻的能力。对某些人物而言，生命值可能还表示受到神的眷顾，或拥有内在潜能。当你看见圣武士受到「火球术」的攻击仍屹立不摇，你不得不相信确实有某种伟大的力量眷顾着她。

攻击无助（Helpless）的敌人：不论人物的目前生命值多少，一把插入眼中的匕首都可造成很大的伤害。若人物处于无助状态而无法闪躲或拨挡飞箭，那可就麻烦大了（见 153 页无助状态之说明）。

生命值伤害的影响：伤害会留下疤痕、弄坏护具或血染长袍，但除非目前生命值降到 0 点或低于 0 点，否则人物动作不受影响。

生命值 0，人物处于瘫痪状态（Disabled）。

生命值介于-1 至-9，人物处于濒死状态（Dying）。

生命值-10 或更低，人物死亡（Dead）。

大量伤害（Massive Damage）：若人物一次遭受大于 50 点伤害的攻击，且未当场死亡，则须进行强韧检定（DC=15）。若检定失败，无论目前生命值多少，人物皆立即死亡。即使是最强壮的生物，也可能无法瞬间承受如此大量的伤害而死。不过，只有单次攻击伤害达 50 点才视为大量伤害，若人物遭受多次攻击，累计伤害值达到 50 点，便不算受到大量伤害。

瘫痪（生命值 0）

人物的生命值降至 0 即陷入瘫痪。此时人物虽然尚未昏迷，但也差不多了。瘫痪人物每轮仅能进行一个移动动作或一个标准动作，不能进行整轮动作。进行移动动作不会让伤势恶化，但若进行标准动作（或其他 DM 认为费力的动作，例如，施展瞬发法术虽然是即时动作但仍要费力），则此动作完成后生命值会下降 1。除非该活动可回复生命值，否则人物目前生命值会变成-1，陷入濒死状态。

若瘫痪人物接受医疗，使目前生命值大于 0 点，便可再度正常进行所有动作，不受之前瘫痪或濒死状态的影响。而施法者也可回复之前拥有的施法能力。

从濒死状态回复的人物可能成为瘫痪状态。这是人物恢复的过渡阶段，因此生命值也可能小于 0（见本章关于稳定与回复伤势的说明）。

濒死（Dying）（生命值-1 至-9）

目前生命值介于-1 至-9 之间，即为濒死状态。

濒死人物立即陷入昏迷，无法进行任何动作。

濒死人物每轮生命值下降 1 点，直到死亡或伤势稳定（见下述）。

死亡（生命值-10 或更低）

若目前生命值降至-10 或更低，或遭受大量伤害，人物就会死亡。人物也可能遭到属性伤害或属性吸取，使体质值降至 0 而死亡。一旦死亡，人物立即魂飞魄散。虽然可以复活，但并不容易（见 171 页召回亡者的说明）。

稳定与回复伤势

目前生命值介于-1 至-9 之间时，濒死人物每轮必须掷百分骰决定伤势是否稳定。濒死人物有 10%的几率稳定伤势。若检定失败，则生命值下降 1 点。昏迷或濒死人物不能进行任何特殊动作以改变先攻值。

生命值降至-10 或更低，人物便死亡。

你可以进行「医疗」技能检定（DC=15），尝试稳定濒死人物的伤势，使生命值不再下降。

只要能用任何治疗方式增加濒死人物的生命值（即使只增加 1 点），也可使其生命值不再下降，进入稳定状态。

若濒死人物接受医疗，使生命值成为 0 点，则该人物恢复清醒并成为瘫痪状态。若濒死人物接受医疗，使得生命值升到 1 点或更高，人物便可正常进行所有动作，不受之前瘫痪或濒死状态的影响。施法者也可回复之前拥有的施法能力。

受医师治疗或魔法治疗而稳定伤势的人物，一段时间后便可清醒，并可自然回复生命值。然而，若缺乏照料，稳定状态的人物也可能死亡。

辅助回复伤势：若有人持续照料 1 小时，濒死人物便可进入稳定状态。此时须掷百分骰，该人物有 10%的几率清醒，并成为瘫痪状态（与生命值 0 点的状态相同）。若该人物仍然昏迷，往后每小时仍可以再掷百分骰，有 10%的几率清醒，并成为瘫痪状态。不论清醒与否，该人物皆可自然回复生命值。当生命值增加为 1 点或更高，人物便可正常动作。

自行回复伤势：若无人照料，伤重者通常难逃一死。虽然该人物仍有极小的几率自行回复，但伤势会辗转反复拖上几小时甚至几天，最后还不见得能够好转。

自行稳定伤势（濒死状态时 10%检定成功）但无人照料的人物，伤势还是会逐渐恶化，其生命值以较低之速率下降。该人物每小时有 10%的几率回复清醒，若此检定失败，生命值便下降 1 点。生命值也不会自然回复。

如果无人照料，即使清醒并成为瘫痪状态，人物仍无法马上获得自然回复的能力。该人物每天有 10%的几率可开始自然回复生命值（从检定成功那天算起），若此检定失败，生命值便下降 1 点。

一旦无人照料的人物开始自然回复生命值，该人物便脱离险境，生命值不会再自动下降（即使目前生命值仍小于 0 点）。

医疗

受伤后，人物生命值可自然回复或以魔法医疗。不论如何，回复后的目前生命值不可能大于总生命值。

自然回复：只要有至少 8 小时充足的休息或睡眠，人物每级可回复生命值 1 点。例如，5 级战士休息一晚可回复生命值 5 点。但若休息被打断，如：进行战斗等，当晚便无法自然回复生命值。

如果躺在床上休息一整天，什么事都不做，人物每级可回复生命值 2 点。例如，5 级战士躺在床上休息 24 小时可回复生命值 10 点。

魔法医疗：许多能力与法术（例如，牧师的治疗法术或圣武士的圣疗）皆可回复生命值。

医疗限制：人物回复的生命值不能超过所受伤害，魔法医疗不可能让目前生命值大于总生命值。

治疗属性伤害：跟生命值伤害一样，属性伤害并不是永久性的。每休息一晚（8 小时），属性伤害便可回复 1 点。躺在床上休息一整天（24 小时），可回复暂时属性伤害 2 点。

暂时生命值（Temporary Hit Points）

某些法术效果（如「援助术」）可让人物获得暂时生命值。加上暂时生命值之前，玩者须记下该人物的目前生命值。当暂时生命值失效（如「援助术」失效），人物的目前生命值便回到之前记下的数值。若目前生命值比该数值小，表示暂时生命值皆已损失，人物的目前生命值便不须更动。

受伤而降低的暂时生命值不能以任何方法回复，即使魔法也不行。

体质上升所增加的目前生命值：当人物体质值上升，即使为暂时上升，生命值便可能增加（称为时效性生命值增加），与暂时生命值不同。透过此方式增加的生命值可以回复（如「治疗轻伤」），也不会在受伤时优先减损（暂时生命值会先减损）。例如，库斯克（3 级野蛮人）狂暴时可使体质+4 且生命值+6，于是其生命值由 31 点变成 37 点。若库斯克受伤，使生命值降至 32 点，乔森可尝试治疗，让库斯克的生命值回复至 37 点。若库斯克受到重伤，生命值只剩 5 点，狂暴结束时会再失去 6 点生命值，降至-1，陷入濒死状态。

非致死伤害（Nonlethal Damage）

当你与他人赤手空拳搏斗或强行军之后，可能会感到精疲力竭。这种疲劳或许不至于丧命，但却极有可能使你晕厥。

这种不会致死的伤害就称为非致死伤害。若受到严重的非致死伤害，虽然不致于死亡，却可能陷入昏迷。不过非致死伤害复原的速度较一般伤害快。

造成非致死伤害：某些形式的攻击（如脚踢、拳击或头击）可造成非致死伤害。其他因素也可能造成非致死伤害，例如：处在过热环境，或陷入力竭状态等。当你受到非致死伤害时，要纪录累计的伤害总值，但不要将非致死伤害从目前生命值中扣除。因为非致死伤害不是「真的」受伤。每次非致死伤害增加或目前生命值减少时，比较两者，若你受到的非致死伤害总值等于目前生命值，你便会陷入恍惚，若受到的非致死伤害总值超过目前生命值，便会陷入昏迷。

*以致死伤害的武器造成非致死伤害：*你可以用原本会造成致死伤害的近战武器来造成非致死伤害，但是你的攻击检定会受到-4 减值，因为你必须反转剑刃、攻击非致命部位或拿捏劲道，才能避免造成致死伤害。

*以非致死伤害的武器造成致死伤害：*你可以用原本会造成非致死伤害的近战武器（包括徒手击打）来造成致死伤害，但是你的攻击检定会受到-4 减值，因为你必须攻击敌人要害，才能造成致死伤害。

恍惚与昏迷：当你所受的非致死伤害值与目前生命值相等，你便陷入恍惚状态。因为过于疲劳，所以每轮只能进行一个标准动作或一个移动动作。只要你的生命值高过非致死伤害值，便不再恍惚。

当你的非致死伤害值超过目前生命值，你便陷入昏迷，并视为无助（见 153 页无助状态的说明）。

施法者陷入昏迷时，仍保有陷入昏迷之前的施法能力。

回复非致死伤害：人物每小时能回复的非致死伤害值等于人物等级。例如，7 级法师每小时能回复 7 点非致死伤害直到痊愈。

使用法术或其他魔法力量回复生命值时，也会一并复原同数量的非致死伤害。

移动、位置与距离

很少有人能在战斗中维持不动。敌人会冲向队伍，战士需要前进杀敌，法师则须远离战斗，找出适合施展魔法的地方。游荡者们会绕过战场，偷袭落单或没有防备的敌人。如果打输了，所有人也都知道要赶紧想办法逃离现场。要在战场上取得优势，移动的技巧也是相当重要的一环。

【龙与地下城】的小模型的比例尺为 30 毫米（3 公分），也就是说，身高 6 尺的人类缩小为模型的高度是 30 毫米。战术地图上每个方格都是 1 寸正方，也就代表游戏世界中 5 尺正方的区域。



战术移动

你可以移动多远？要花多少时间？在移动中是否遭到敌人借机攻击？这些都是在战斗中移动需要考虑的事项。

你的人物能移动多远？

你的速度取决于种族与盔甲（见表 8-3）。未着盔甲时的移动速度称为基本速度。

负重量：人物携带大量装备、宝藏或倒下的同伴时，移动速度会比正常慢（见 161 页负重能力的说明）。

受阻移动：困难地形、障碍物或视线不良都会减缓移动的速度（见本章地形和障碍物以及 163 页受阻移动的说明）。

战斗中移动：一般而言，一轮内你可以用正常速度移动，还可以做些事，如：挥斧头或施法。如果你在一轮内不作其他动作，只进行两次移动动作（称为倍速移动），则可以在一轮内移动两倍的距离。如果你全力奔跑，可以移动四倍的距离。若你进行整轮动作，便只能做五尺快步。

速度加值：野蛮人若未穿重型盔甲，其速度可获得+10 尺脚程加值。高等级的武僧只要未着盔甲，速度也比较快。此外，很多法术或魔法物品也会影响人物速度。计算速度时，先加上调整值，再考虑防具或重量负重的影响。而且，相同种类的加值（如：增强加值）只取较高者，不能累计。

表 8-3：战术移动速度

种族	未着盔甲或轻型盔甲	中型或重型盔甲
人类、精灵、半精灵、半兽人	30 尺（6 格）	20 尺（4 格）
矮人	20 尺（4 格）	20 尺（4 格）
半身人、侏儒	20 尺（4 格）	15 尺（3 格）

丈量长度

对角方格：丈量长度时，若经过第一个对角方格，长度视为 1 格，若经过第二个对角方格，长度视为 2 格，第三个对角方格的长度视为 1 格，第四个视为 2 格，依此交替计算。或者你可以将对角方格的长度一律视为 1.5 格。

你不能以对角线的移动方向绕过墙角（五尺快步也不行），但可以对角线的移动方向绕过生物，即使敌人亦可。你也可以对角线移动绕过无法通行的障碍，如：陷坑。

最近的生物：要决定哪个生物或方格离你最近时，若有两者以上距离相同，掷骰决定。



穿越被占据的方格

友善生物：除了冲锋之外（见 154 页），你可以穿越友善生物所占据的方格，穿越时，你无法获得掩蔽（见 150 页）。

敌对生物：除非敌人陷入无助（死亡、昏迷、麻痹、被缚等），否则你无法穿越敌对生物所占据的方格。穿越无助敌人占据的方格不会受到任何减值。（但如果陷入入无助的生物体型过大，如：龙，则 DM 有权决定将其视为障碍物，需耗费 2 格移动力才能通过。）

移动结束：除非该生物陷入无助，否则你移动的终点不能落在被生物占据的方格。

闯越：在移动途中，你可以试着闯越敌人占据的方格（见 157 页闯越的说明）。

穿越被占据的方格，但会引发借机攻击。

体型差距极大的生物：任何生物都可以穿越体型比本身大 3 级的生物。例如，侏儒（小型）可以从云巨人（超大型）的胯下溜过。

任何生物都可以穿越体型比本身小三级的生物。例如，云巨人可以直接跨过侏儒。

特殊例外：有些生物不遵照上述规则。例如，胶质怪可以填满占据的方格，高达 15 尺，生物无法用任何方式穿过胶质怪占据的方格，即使翻滚或类似的特殊能力都不行。

地形和障碍物（Terrain and Obstacles）

到目前无止，本章节关于移动的规则说明都假设地面完全平坦而无障碍物。不幸的是，地下城或野外的地形往往不这么完美。

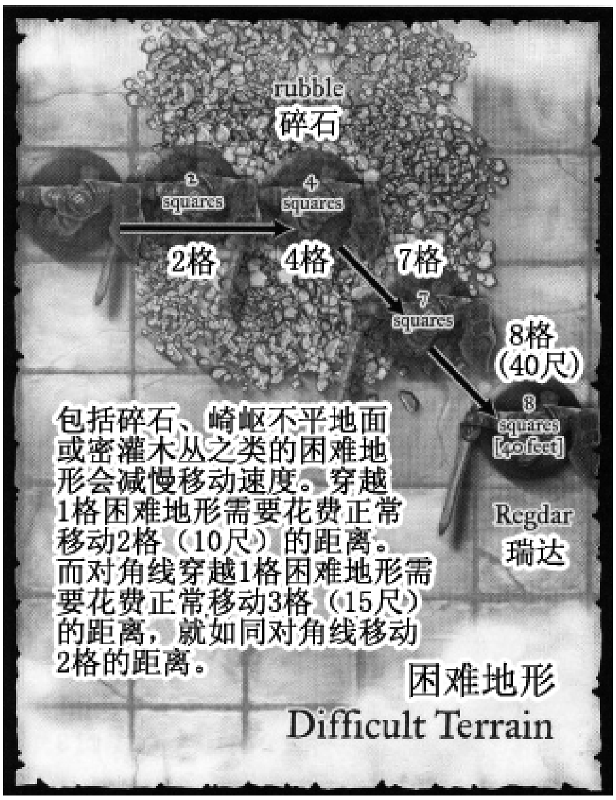
困难地形：包括碎石、崎岖不平地面或密灌木丛之类的困难地形会使移动受阻。穿越 1 格困难地形需要花费正常移动 2

格的距离（对角线穿越 1 格困难地形需要花费正常移动 3 格的距离）。你不能奔跑或冲锋穿越困难地形。

如果是占据多个方格的生物（如：巨人），而这些方格中包含不同程度的困难地形，计算移动距离时以最严重的困难地形为准。

飞行和虚体生物不受困难地形。

障碍物：与困难地形相同，障碍物也会使移动受阻。如果障



碍物还可以勉强通过，如：矮墙或倒木，则越过 1 格障碍物需要花费正常移动 2 格的距离。你不能停留在障碍物上，所以，如果你的移动距离没办法一次越过 1 格障碍物并移入下一个方格，你就无法穿越。越过某些障碍物需要进行技能检定（如：「攀爬」或「跳跃」）。

翻滚：训练有素的人物可以试着翻滚穿越敌人占据的方格（见 84 页「翻滚」技能的说明）。

体型很小的生物：超微型、微型或超小型的生物可以进入或



另一方面，某些障碍物会彻底阻断移动，如：整面墙壁。人物完全无法通过此类障碍物。

飞行和虚体生物可以通过大部分的障碍物。但像整面墙壁这类障碍物还是会挡住飞行生物。

挤进狭窄空间：有时候，你必须挤进或挤过狭窄的空间。对占用空间超过 1 格的生物，如：巨人，这尤其重要。你可以挤身的空间宽度为正常占用空间宽度的一半。举例来说，食人魔正常占用空间的宽度为 2 格（10 尺），所以可以挤进 1 格（5 尺）宽的地方。挤进或挤过 1 格狭窄方格需要花费正

常移动 2 格的移动力。而且，挤身在狭窄空间时，攻击检定和 AC 都会受到-4 减值。

虽然原本占用 2x2 格的大型生物可以挤进 1 格宽的空间，该生物的小模型宽度还是两格，此时，请将它摆在狭窄空间的边界上，而非方格内。更大的生物也依照此准则来摆放，以表示目前挤身于狭窄空间。

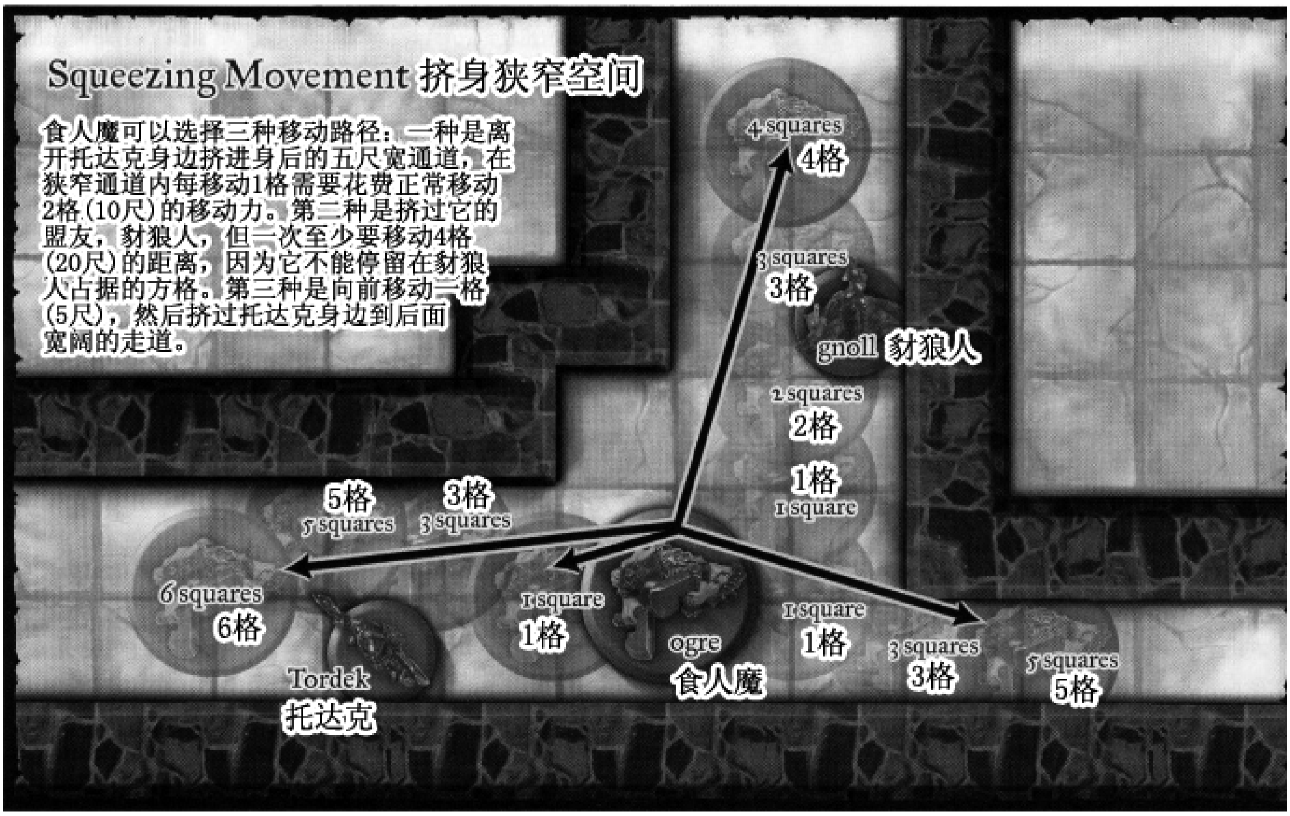
生物可以在移动中挤过敌人占据的方格，但移动的终点不能落在被占据的方格。

要挤进更狭窄的空间，也就是宽度小于正常占用空间一半者，你必须使用「脱逃术」技能（见 73 页）。挤在如此狭小的空间完全不能进行攻击，AC 不但失去敏捷加值，还会受到-4 减值。

特殊移动规则

以下规则涵盖移动中可能会遭遇的特殊状况。

意外停留在违反规则的区域：当人物移动穿越某些不准停留的区域时，可能会遭遇特殊状况而不得不停步。例如，经过队友所在的方格时，遭到武僧的借机攻击而被震慑。此时，请将小模型置于移动途径上最后一个可以停留的方格，或是最接近移动停止点而且可以停留的方格。



花费双倍移动力：移动受阻时，移动力花费通常乘以两倍。举例来说，穿越 1 格困难地形需要花费正常移动 2 格的移动力。而对角线穿越 1 格困难地形需要花费正常移动 3 格的移动力（如同以对角线移动 2 格）。

如果两种困难地形同时存在，穿越 1 格需要花费正常移动 4 格的移动力（对角线穿越则需花费正常移动 6 格的移动力）。如果三种困难地形同时存在，穿越 1 格需要花费正常移动 8 格的移动力（对角线穿越则需花费正常移动12格的移动力）。此处与一般计算倍数的规则不同，两个两倍计为四倍（一般为三倍）。

最小移动距离：不论移动受阻的情况有多严重，你还是可以用一个整轮动作来移动 5 尺（1 格），对角线方向亦可。这个动作虽然看来很像，但并不是五尺快步，也可能引发借机攻击。对无法穿越的地形或人物失去移动力时（如：麻痹），也不能使用这种移动方式。

较大或较小生物的战斗

体型比小型更小或比中型更大的生物，在占用空间上有特殊的规则。以下只包含基本说明，详细规则请见《地下城主指南》关于极大和极小生物战斗的说明。下页也有各种生物体型大小的比较图。

超小型、微型和超微型生物：体型微小的生物占用空间小于一个方格。换句话说，几只微小生物可以站在同一格。例如，超小型生物（如：猫）只占用 2.5 尺正方的区域，所以 4 只可以站在同一格。25 只微型生物或 100 只超微型生物可以站在同一格。

占用空间不到一个方格的生物通常天生可触距离为 0 尺，也就是说，它们不能以近战攻击邻接方格，而要移进敌人所在的方格才能作近战攻击。移进敌人所在的方格会引发借机攻击。任何体型的生物都可以对本身所占用的方格进行近战攻击，所以你也可以攻击与你同方格的微小生物。因为微小生物没有天生可触距离，所以也不能威胁邻接方格，你可以从它们身边通过而不会受到借机攻击。它们也不能夹击敌人。

大型、超大型、巨型和超巨型生物：巨大生物占用不只一格的空间。举例来说，食人魔（大型）会占据 10 尺（2 格宽）正方的区域。

占用空间超过一格的生物通常天生可触距离至少 10 尺，也就是可以攻击邻接方格以外的敌人。例如，食人魔可以攻击距离 10 尺（2 格）的敌人，包含对角线方向（虽然对角相接的两方格距离视为 15 尺，但在计算威胁区域时例外）。

与持用长型武器者不同，天生可触距离超过 5 尺的生物仍然可以威胁邻接的方格。因此，当你移近巨大生物准备进行攻击时，除非使用五尺快步，否则可能引发借机攻击。

（149-2）

表 8-4：生物体型与度量

生物体型	范例生物	占用空间	天生可触距离
超微型	苍蝇	1/2 尺	0
微型	蟾蜍	1 尺	0
超小型	猫	2.5 尺	0
小型	半身人	5 尺	5 尺
中型	人类	5 尺	5 尺
大型（高）	食人魔	10 尺	10 尺
大型（长）	马	10 尺	5 尺
超大型（高）	云巨人	15 尺	15 尺
超大型（长）	鲨蜥兽	15 尺	10 尺
巨型（高）	50 尺高	20 尺	20 尺
巨型（长）	深海乌	20 尺	15 尺
超巨型（高）	超巨型	至少 30 尺	至少 30 尺
超巨型（长）	太古红	至少 30 尺	至少 20 尺

（1）表中列出的数值适用该体型分类大部分的生物，但有

大型体型或更大的生物若持用长型武器，可以攻击天生可触距离两倍远的敌人，但不能攻击天生可触距离一倍以内的敌人。举例来说，使用大型长矛的食人魔可以攻击距离 15 或 20 尺的敌人，但不能攻击距离 5 或 10 尺的敌人。

战斗调整值

战斗并不只是面对面刀剑互砍，无论攻击或防御，如果占到最佳的位置，往往可以左右胜负。以下将针对各种有利或不利的状况进行说明。

有利与不利状况

攻击检定会因战斗状况而有加值或减值，一般来说，由攻击者的位置或战术而产生的调整值会加在攻击检定上，因防御者的位置、状态或战术而产生的调整值会加在防御者 AC 上。DM 可以参考表 8-5 和表 8-6 中列举的各种状况来判定哪些调整值适用于目前情势。

掩蔽（Cover）

寻求掩蔽是种最有效的防御法则。在战斗中，你可以躲在树木、墙壁、马车或城垛后面，一方面隐藏身形，一方面避免遭受攻击，躲避远程攻击尤其有效。

进行远程攻击时，判断目标是否具有掩蔽的规则如下：你选择 占用空间的任一角，从此点分别画一条直线到目标生物占用空间的各角落，只要有一条直线会经过掩 蔽物的方格或边界，或是经过其他生物占据的方格，目标即视为具有掩蔽，AC 可获得+4 加值。



表 8-5：攻击检定调整值

攻击者状况	近战	远程
处于目眩状态	-1	-1
处于被纠缠状态	-2（1）	-2（1）
夹击防御者	+2	—
隐形	+2（2）	+2（2）
站在较高位置	+1	+0
卧倒	-4	—（3）
处于颤栗或惊惧状态	-2	-2
挤身狭窄空间	-4	-4

（1）被纠缠的人物在敏捷上会受到-4 减值，此减值也会影响攻击检定。

（2）防御者的 AC 失去敏捷加值。如果防御者目盲，表列的加值就不适用。

（3）卧倒时不能使用大部分远程攻击武器，但可以使用弩或手里剑，而且不会受到任何减值。

对邻接方格的敌人进行近战攻击时，只要连接两方格的任一直线穿过墙壁（矮墙也算），目标即视为具有掩蔽。对邻接方格以外的敌人进行近战攻击时（如：长型武器），判断掩蔽的规则与远程攻击相同。

低矮障碍物与掩蔽：低矮障碍物（例如，不到你身高一半的矮墙）只能对周遭 30 尺（6 格）距离以内的生物提供掩蔽。如果攻击者和障碍物的距离小于目标和障碍物的距离，也不能提供掩蔽。

掩蔽与借机攻击：如果某敌人对你具有掩蔽，你便不能对他进行借机攻击。

掩蔽与反射豁免加值：如果遭受爆发或指向性法术效果攻击时，例如：红龙喷吐或「闪电束」，从效果起源点到你之间画一条直线，如果判定具有掩蔽，你在反射豁免检定上获得+2 加值。但如果是扩散效果（见 175 页），如：「火球术」，则可以绕过转角，你也无法获得掩蔽。

掩蔽与「躲藏」检定：你可以利用掩蔽物来进行「躲藏」检定，否则就只能依靠隐蔽（见以下说明）。（151-2）

表 8-6：AC 调整值

防御者状况	近战	远程
具有掩蔽	+4	+4
处于目盲状态	-2（1）	-2（1）
具有隐蔽或隐形	见本章关于隐蔽说明	
处于畏缩状态	-2（1）	-2（1）
处于被纠缠状态	+0（2）	+0（2）
处于措手不及状态（被伏击、正在使用「平衡」或「攀爬」技能）	+0（1）	+0（1）
防御者正在擒抱中（攻击者并未擒抱）	+0（1）	+0（1，3）
处于无助状态（如：麻痹、睡眠或被捆绑）	-4（4）	+0（4）
跪姿或坐姿	-2	+2
被压制	-4（4）	+0（4）
倒地	-4	+4
挤身狭窄空间	-4	-4
处于被震慑状态	-2（1）	-2（1）

（1）防御者的 AC 失去敏捷加值。

（2）被纠缠的人物在敏捷值上会受到-4 减值。

（3）随机掷骰判定你击中擒抱者或被擒抱者。防御者的 AC 失去敏捷加值。

（4）防御者敏捷值视为 0（-5 调整值）。游荡者可以对陷入无助或被压制的生物进行偷袭。见 153 页无助状态的说明。

生物掩蔽：生物，甚至是敌人，可以提供对远程攻击的掩蔽，让你的 AC 获得+4 加值。然而，生物无法对法术效果提供反射豁免检定加值，也不能当作掩蔽物来进行「躲藏」检定。

巨大生物与掩蔽：占用空间超过 5 尺（1 格）的生物和体型较小生物判定掩蔽的规则略有不同。无论进行近战攻击或遭受近战攻击，决定是否具有掩蔽时，攻击者可以选择巨大生物占用空间中任一格进行判定。





完全掩蔽：如果你和目标之间完全没有效果线（例如，敌人躲在整面墙壁后方），即视为具有完全掩蔽。你不能对具有完全掩蔽的目标进行攻击。

掩蔽的程度：某些情况下，掩蔽可以在 AC 和反射检定上提供更高的加值。举例来说，躲在墙角或射孔后面只露出眼睛的人物，显然要比站在矮墙或障碍物后面者可以获得更多保护。在这种状况下，DM 可以决定让其在 AC 和反射检定上获得两倍加值（分别是+8 和+4）。具有较佳掩蔽的生物在对抗所有须进行反射检定的攻击时，视同具有「精通反射闪避」专长（见 51 页游荡者职业的说明）。另外，具有较佳掩蔽也可以在「躲藏」检定上获得+10 加值。

DM 可视掩蔽的状态调整其他减值或限制可用的武器型态。例如，只有箭或矛之类的长型穿刺武器，才能穿过射孔攻击后面的敌人，战斧或十字镐则办不到。

隐蔽（Concealment）

避免攻击的另一法门是，不让敌人知道你的位置。隐蔽不是用物理方式抵挡攻击，但是会影响攻击者的精准度。攻击具有隐蔽的目标会增加失手几率。

一般而言，雾气、烟尘、昏暗、黑暗、长草、树林或魔法效果可以提供隐蔽。

进行远程攻击时，判断目标是否具有隐蔽的规则如下：你选择占用空间的任一角，从此点分别画一条直线到目标生物占用空间的各角落，只要有一条直线会经过隐蔽物的方格或边界，目标即视为具有掩蔽。

对邻接方格的敌人进行近战攻击时，只要目标占用空间完全被隐蔽物覆盖（如：烟雾），目标即视为具有隐蔽。对邻接方格以外的敌人进行近战攻击时（如：长型武器），判断隐蔽的规则与远程攻击相同。

此外，某些魔法效果（如：「朦胧术」和「移位术」）可以对所有攻击提供隐蔽，不需其他任何外在隐蔽物。

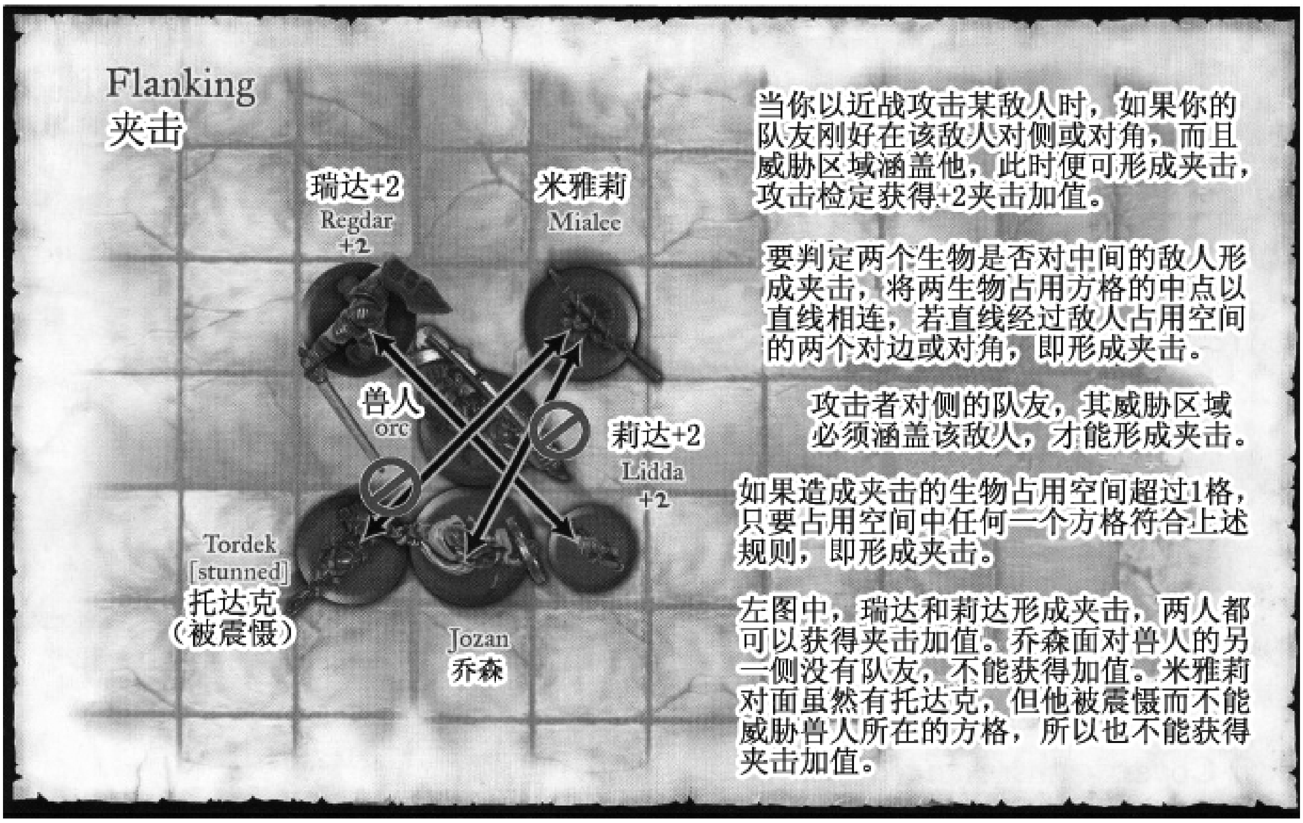
因隐蔽而失手的几率：隐蔽会增加攻击者 20%失手的几率。当攻击者命中时，具有隐蔽的防御者可以掷一次失手百分骰，通过的话就不会被击中（为了加快战斗速度，可以将攻击和隐蔽掷骰一起掷）。多重隐蔽情况（例如，防御者身上有「朦胧术」效果而且处于雾中）不能累计。

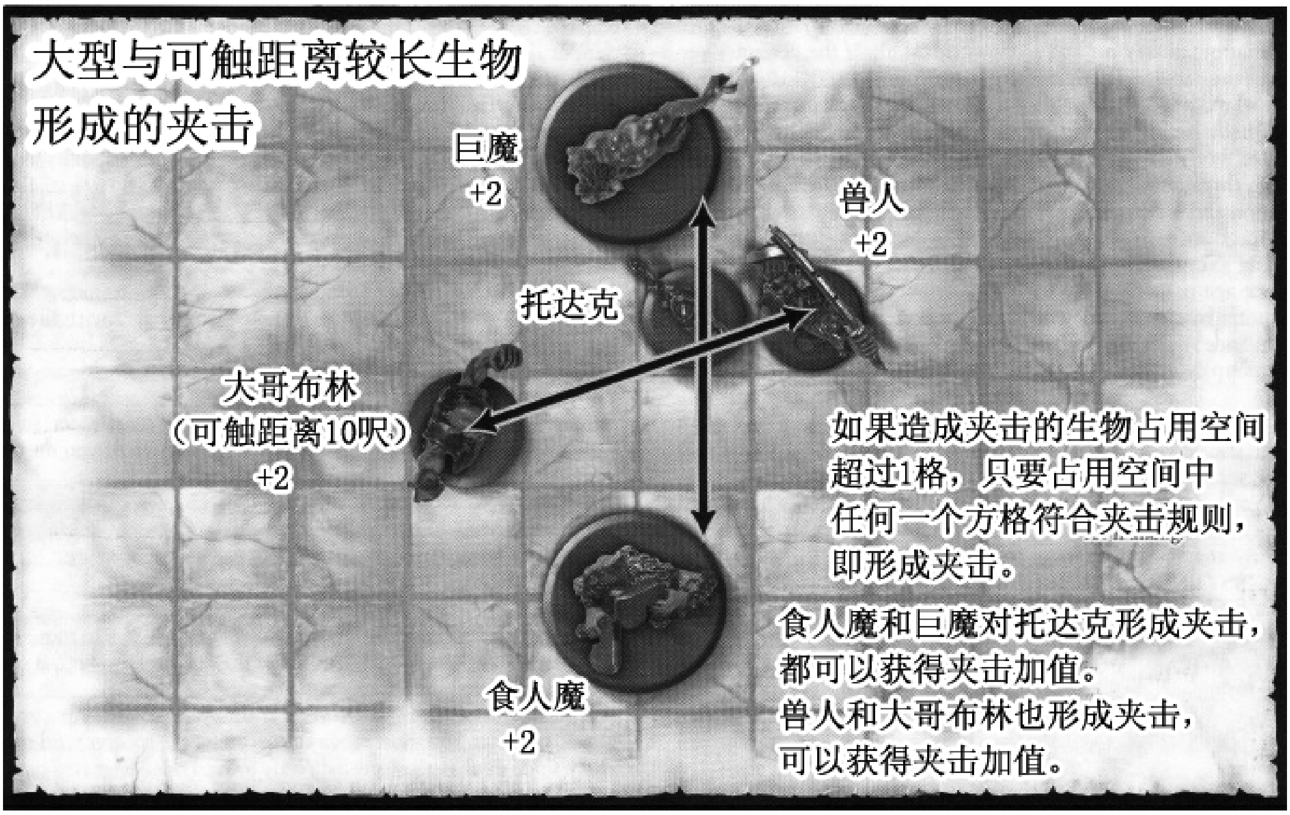
隐蔽与「躲藏」检定：你可以利用隐蔽物来进行「躲藏」检定，否则就只能依靠掩蔽。

完全隐蔽：如果你与目标之间可以画出一条效果线但没有视线（例如，敌人隐形或处于完全黑暗区域，或是你陷入目盲），即视为具有完全隐蔽。你不能对具有完全隐蔽的目标进行攻击，但可以尝试攻击你认为目标所在的方格，即使你正确击中目标所在的方格，也会受到 50%的失手几率，而非一般隐蔽的 20%失手几率。

即使确切知道敌人位置，你也不能对具有完全隐蔽的目标进行借机攻击。

忽略隐蔽：在某些情况下，隐蔽可能会失效。例如：拥有黑暗视觉的敌人可以看穿昏暗或黑暗的区域，躲在里面并不能构成隐蔽。请记住，在同样的光源环境中，拥有昏暗视觉的人物可以看得比较远。举例来说，对精灵而言，只要有火把的照明就可以看清周遭 40 尺范围，而人类只能看清 20 尺范围。昏暗视觉或黑暗视觉仍然无法看穿雾气、烟尘、长草或其他遮蔽视线的东西。





隐形虽然视为完全隐蔽，但还是会在周遭环境留下一些蛛丝马迹，敌人仍然可以尝试进行「侦查」技能检定来发觉隐形的生物。隐形的生物如果保持不动，在「躲藏」检定上可以获得+40 加值，移动中也可以获得+20 加值。

隐蔽的程度：如同掩蔽一样，虽然上述说明已经含括大多数隐蔽情况，但在某些情况下，DM 可以决定某生物隐蔽的程度较差或较佳，并相对调整失手几率。例如：稀薄的雾气只会造成 10%失手几率，近乎完全黑暗的区域可能会造成 40%失手几率（也可以在「躲藏」检定上获得+10 环境加值）。

夹击（Flanking）

当你以近战攻击某敌人时，如果你的队友刚好在该敌人对侧或对角，而且威胁区域涵盖他，此时便可形成夹击，攻击检定获得+2 夹击加值。

要判定两个生物是否对中间的敌人形成夹击，将两生物占用方格的中点以直线相连，若此直线经过敌人占用空间的两个对边或对角，即形成夹击。

例外：如果造成夹击的生物占用空间超过 1 格，在判定时，只要占用空间中任何一个方格符合上述规则，即形成夹击。

攻击者对侧的队友，其威胁区域必须涵盖该敌人，才能形成夹击。

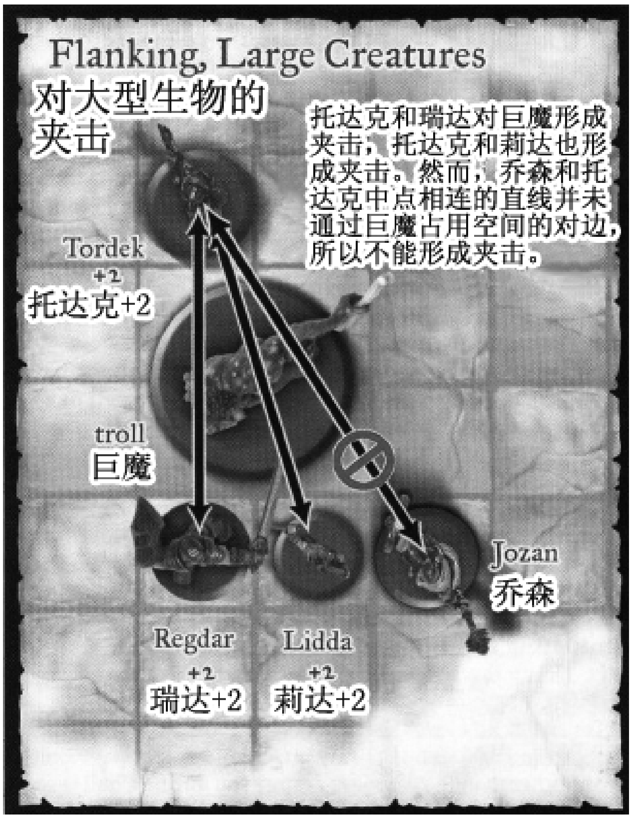
可触距离 0 尺的生物不能夹击敌人。

处于无助状态的防御者

被捆绑或处于睡眠、麻痹、昏迷等类似状态下的人，几乎没有任何抵抗能力，通称为处于无助状态（Helpless）。

一般攻击：处于无助状态的防御者遭受近战攻击时，其 AC 受到-4 减值。遭受远程攻击则不会受到任何减值。处于无助状态的防御者，其 AC 失去敏捷加值。事实上，他的敏捷值视为 0 点，因此 AC 的敏捷调整值为-5（而且游荡者可以偷袭他）。

重击：你可以使用近战武器对无助者给予重击，这属于整轮动作。也可以使用弓或弩，但你必须站在他身旁。重击为自动命中，伤害掷骰如同重击。如果受到此伤害之后，该无助者还没死亡，则需要进行强韧检定（DC=10+重击造成的伤害点数），若检定失败则死亡。游荡者可以把偷袭的额外伤害计入重击的伤害值。



进行重击这个动作需要集中注意力。所以，如果你进行重击时，处于其他敌人的威胁范围内，则会引发借机攻击。
对于不会受到重击的生物（如：魔像），无法进行重击。对于具有完全隐蔽的生物，你必须花费连续两个整轮动作才能进行重击（一轮用来找到该生物，第二轮重击）。

特殊攻击

本节将说明擒抱、投掷泼溅武器（如：强酸或圣水）、攻击物品（如：击破上锁的箱子）、驱散或斥喝不死生物（牧师或圣武士）以及其他特殊攻击。

表 8-7：特殊攻击

特殊攻击	说明
协助他人	协助队友，使其在 AC 或攻击检定上获得+2 加值。
冲撞	将敌人撞开 5 尺。
冲锋	以两倍速度移动然后攻击，攻击检定上可获得+2 加值。
卸除武器	将敌人手上的武器击落。
佯攻	让敌人的 AC 失去敏捷加值。
擒抱	与敌人近身扭打。
闯越	移动时穿过或辗过敌人。
击破武器	攻击敌人手上的武器或盾牌。
投掷泼溅武器	抛掷装有危险液体的容器。
摔绊	摔绊敌人。
驱散（斥喝）不死生物	引导正（负）能量来驱散（斥喝）不死生物
双武器攻击	两手持用两把武器同时攻击

协助他人（Aid Another）

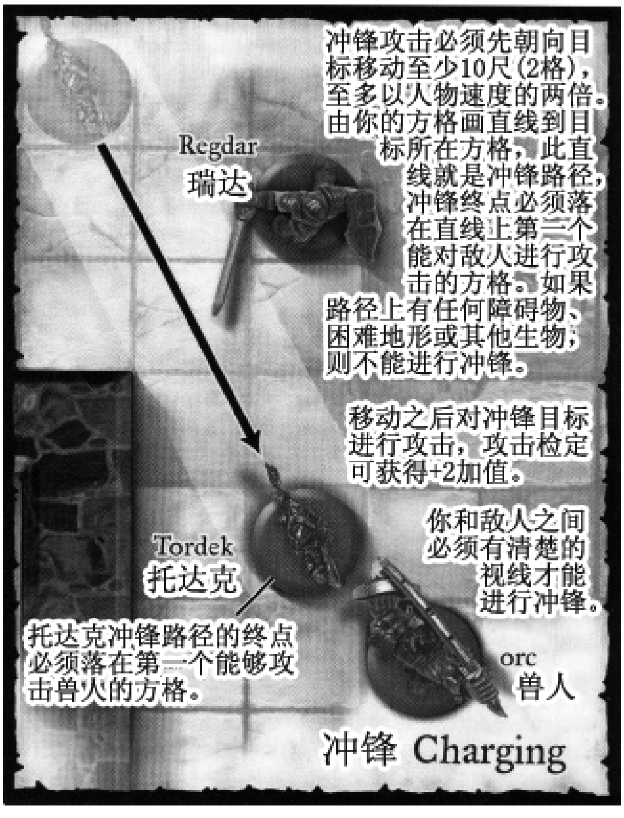
在近战中，你可以尝试干扰敌人使他分心，让队友更容易击中敌人或躲开攻击。如果队友和敌人正陷入近战，而你刚好也能够近战攻击该敌人，此时你可以一个标准动作来协助队友。协助队友必须先进行一次 AC=10 的攻击检定，如果成功，你可以选择让队友下次攻击检定获得+2 加值，或者对抗下次攻击的 AC 获得+2 加值。此加值持续时间只有一轮，下次轮到你的回合时，加值就会失效。若同时有多个人物协助同一个队友，加值可以累计。
你也可以花费一个标准动作协助同伴渡过其他难关，例如：帮他对抗「催眠术」或「睡眠术」，或者协助技能检定（见 65 页）。

冲撞（Bull Rush）

冲撞属于标准动作，可以作为攻击或冲锋的一部分（见本章关于冲锋的说明）。冲撞并不是要伤害敌人，而是要将敌人撞开。你只能冲撞体型比你小一级、跟你相同或是大一级的敌人。
开始冲撞：首先，你必须移进防御者占据的方格，这种动作会让所有威胁到你的敌人可以进行借机攻击，包括你冲撞的目标（如果拥有「精通冲撞」专长，则不会引发冲撞目标的借机攻击）。除了冲撞目标之外，其他敌人对你的借机攻击有 25%的几率会误击冲撞目标。同样的，对冲撞目标的借机攻击有 25%的几率会误击你。对冲撞中的生物进行借机攻击时，先掷攻击检定再掷百分骰判定是否误击。
接下来，你必须和防御者进行对抗力量检定。你的体型每大于中型一级便有+4 加值，体型每小于中型一级则受-4 减值。如果你是冲锋过来进行冲撞，可再获得+2 加值。若防御者的脚超过两只，或下盘特别稳固（如：矮人），他可以获得+4 加值。
冲撞结果：若你通过对抗力量检定，防御者会被撞退 5 尺。若你要继续撞着他一起移动，刚才的对抗力量检定每胜过他 5 点，便可以多移动 5 尺，但不能超过你的最大移动距离。（注意：若防御者被撞离他原本的位置，便会引发借机攻击。如果你跟他一起移动，也一样会引发借机攻击。但是你们两个不能对彼此进行借机攻击。）
若你的对抗力量检定失败，则无法撞开对手，你必须退回冲撞开始前的位置。若该位置已经被他人占据，你便倒在该处。

冲锋（Charge）

冲锋属于特殊整轮动作，使你在一轮中可以两倍速度移动然后进行攻击。但移动的路径会受限。
冲锋时的移动：你在冲锋攻击前必须先朝向目标移动至少 10 尺（2 格），至多以人物速度的两倍，但移动路径必须为直线，路径上也不能有任何困难地形或障碍物。
由你的方格画直线到目标所在方格，此直线就是冲锋路径，冲锋终点必须落在直线上第一个能对敌人进行攻击的方格。（如果该方格已被占据或有障碍物，则不能进行冲锋）。如果路径上有任何障碍物（如：墙）、困难地形或其他生物（包括队友），则不能进行冲锋。（无助的生物不会阻碍冲锋。）





冲锋前，如果你和敌人间没有清楚的视线，则无法对该敌人进行冲锋。

进行冲锋该轮不能再进行五尺快步。

如果你的动作受限（如：突袭轮），该回合只能进行一个标准动作或一个移动动作，你还是可以冲锋，但移动距离的上限只有人物速度一倍，而非两倍。若你的动作未受限，冲锋必定是整轮动作，不能当作标准动作或移动动作。

冲锋攻击：移动之后，你可以作一次近战攻击。因为加上了冲锋的力道，所以你的攻击检定获得+2 加值。然而冲锋会露出破绽，所以，直到下个回合动作之前，你的 AC 受到-2 减值。

以冲锋来冲撞敌人时，在力量检定上获得+2 加值（见本章关于冲撞的说明）。

即使你具有额外攻击的能力，无论是来自基本攻击加值或多武器攻击，你在冲锋时都只能攻击一次。

以长枪进行冲锋：使用长枪进行骑乘冲锋攻击时，可造成两倍伤害。

以武器抵挡冲锋：使用长矛、三叉矛或其他特定穿刺武器时，如果采取准备动作以抵挡冲锋，被这类武器击中的冲锋者会受到两倍伤害（见 116 页表 7-5 以及 160 页准备动作的说明）。

卸除武器（Disarm）

在近战中，你可以尝试卸除敌人的武器。若你手中持有武器，只能让敌人武器脱手掉落在脚边。若以徒手卸除武器，则可以夺下对方手中的武器。

以下是卸除武器的步骤。值得注意的是，如果防御者持用非近战武器的物品（如：弓或法杖），在对抗攻击检定上会受到减值，而且，攻击者卸除武器失败时，也不能反卸除攻击者的武器。

一、借机攻击：尝试卸除武器时会先引发对手向你进行借机攻击（若你有「精通卸除武器」专长，则不会引发对手的借机攻击），若你受到此次借机攻击所伤，卸除武器便告失败。

二、对抗检定：攻击者和防御者分别以手上的武器进行对抗攻击检定。双手持用武器可以获得+4 加值，轻型武器则受到-4 减值（徒手击打视同轻型武器，所以徒手卸除武器一定会受到减值）。如果双方体型不同，体型每大一级可以获得+4 加值。如果防御者持用非近战武器的物品，会受到-4 减值。

三、卸除武器结果：若攻击者在对抗攻击检定上高于防御者，防御者的武器被卸除。如果攻击者原本徒手，则夺下对方武器。如果原本持有武器，对方武器落在同一格的地上。

如果卸除武器失败，防御者可以立刻反卸除攻击者的武器，而且不会引发攻击者的借机攻击。反卸除武器双方必须进行对抗攻击检定，与卸除武器相同，无论反卸除武器结果如何，卸除武器的动作结束，不能再对反卸除武器进行反击。

*注意：*若防御者穿戴带刺铁手套（见 118 页），手套上的刺无法卸除。若将武器固定在带锁手套上（见 124 页），则对抗攻击检定可再获得+10 加值。

攫取物品（Grabbing Items）

你也可以攫取防御者身上穿戴的物品，如：项链或眼镜，此动作视同卸除武器。只有徒手攫取物品，才可以将物品抢到手中。如果物品固定不牢（如：宽松的斗篷或衣服上的别针），攻击者可以获得+4 加值。与卸除武器不同的是，攫取物品失败时，防御者不能反卸除武器。

除非你能先压制防御者（见下文「擒抱」），否则不能攫取物品固定牢靠的物品，如：戒指或手镯。即使被压制，攫取这类物品时，防御者还是可以在对抗检定上获得+4 加值。

佯攻（Feint）

花费一个标准动作的时间，你可以在近战中晃个佯攻骗敌人露出破绽，让他没法躲过你下一次攻击。要以佯攻骗过敌人，攻击者必须进行「唬骗」检定，而防御者必须进行「察言观色」检定，防御者检定结果可以再加上基本攻击加值。如果攻击者检定结果高于防御者，下一次攻击时，防御者的 AC 失去敏捷加值。如果不在同一轮或下一轮进行攻击，佯攻就会失效。

因为生理构造和攻击姿势不同，想以佯攻骗过非人形生物相当困难，攻击者会受到-4 减值。如果防御者只有相当于动物的智力值（1 或 2 点），攻击者会受到-8 减值。佯攻对于非智慧生物完全无效。

佯攻不会引发借机攻击。

以移动动作进行佯攻：如果拥有「精通佯攻」专长，佯攻属于移动动作而非标准动作。

擒抱（Grapple）

擒抱是赤手空拳与对手扭打，这是高难度的动作。但若你只想压制对方，而不想杀了他，也只能展开擒抱。有些怪物会以血盆大口噬咬（紫虫最爱用的招数），有些则将对手压倒撕裂（凶暴狮的技俩），这些都视同擒抱。

擒抱检定

擒抱双方在每轮中都必须反复进行对抗擒抱检定，擒抱检定与近战攻击检定相同。

擒抱攻击加值=基本攻击加值+力量调整值+特殊体型调整值

特殊体型调整值：擒抱时须以下列特殊体型调整值，取代一般近战攻击时所用的**体型调整值：**超巨型+16、巨型+12、超大型+8、大型+4、中型+0、小型-4、超小型-8、微型-12、超微型-16。

尝试擒抱

擒抱前必须先抓住并固定对手，因为擒抱视同近战攻击，所以，若你能够在一轮之内进行多次攻击，你也可以在一轮内进行多次擒抱（基本攻击加值也由高到低依序计算）。

擒抱步骤如下：

一、借机攻击：尝试擒抱时会先引发对手向你进行借机攻击，若你受到此次借机攻击所伤，擒抱便告失败（某些怪物在尝试擒抱或噛咬时不会引发借机攻击，拥有「精通擒抱」专长的人物也不会）。如果此次借机攻击没能造成伤害，进入步骤二。

二、抓住：接下来你要进行一次近战接触攻击检定，以抓住对手。若未通过检定，则擒抱失败。若成功，进入步骤三。

三、固定：擒抱双方进行对抗擒抱检定，视为即时动作。若你的检定结果高于对手，则对其造成如同徒手击打的伤害，双方陷入擒抱状态。

若你的检定结果低于对手，擒抱便告失败。如果对手体型大过你两级或以上，检定结果自动失败。

若双方检定结果相同，在擒抱检定上具有较高调整值者胜出。如果还是不分胜负，则随机掷骰决定。

四、保持擒抱：你必须移进对手的占用空间才能保持擒抱（视为即时动作，也不计入该回合移动距离）。如果处于其他敌人的威胁区域，移进的动作会引发借机攻击，但不会引发对手的借机攻击。

如果你无法移进对手的占用空间，就必须立刻放手，不能保持擒抱。下次再进行擒抱时，由步骤一重新开始。

擒抱的影响

陷入擒抱状态时，你的攻击和防御能力都会受限。

失去威胁区域：陷入擒抱状态时，你不能威胁任何区域。

失去敏捷加值：对其他未与你擒抱的敌人，你的 AC 失去敏捷加值。（对擒抱对手仍保有敏捷加值。）

无法移动：陷入擒抱状态时不能正常移动。你必须通过对抗擒抱检定才能拖着擒抱对手一起移动。

擒抱中的动作

陷入擒抱状态时，无论主动或被动，你都可以进行下列动作。其中有些动作并非移动动作或标准动作，而是用来取代一般攻击。如果你的基本攻击加值高到可以在一轮中进行多次攻击，你也可以多次进行此类动作，每次基本攻击加值由高到低依序计算。

启用魔法物品：除了需要法术触发的魔法物品之外，你可以启用魔法物品，进行此动作不须通过擒抱检定。

攻击对手：你可以用徒手击打、天生武器或轻型武器攻击擒抱中的敌人，但在攻击检定上会受到-4 减值。你不能使用双武器攻击，即使两把都是轻型武器。

施法：陷入擒抱状态，甚至被压制（见以下说明）时都可以尝试施法，但只能仅限施法时间不超过「1 标准动作」，不须姿势成分，而且你手中刚好有材料或法器的法术。仪式复杂的法术，例如：「防护邪恶」需要在地上以银粉画圈，就不能在擒抱或被压制状态施展。擒抱中施展法术须通过专注检定（DC=20+法术等级），否则法术失效。进行此动作不须通过擒抱检定。

伤害对手：只要通过对抗擒抱检定，你就可用徒手击打取代一般攻击来伤害擒抱中的对手，你可以造成与徒手击打时相同的非致死伤害（中型攻击者造成 1d3 伤害，小型攻击者造成 1d2 伤害，再加上力量调整值）。若你想要造成致死伤害，擒抱检定会受-4 减值。

*例外：*武僧徒手击打造成的是致死伤害，且伤害力较其他人物更大。他们也可选择造成对手非致死伤害，而不会受-4 减值（见 146 页非致死伤害的说明）。

抽出轻型武器：只要通过对抗擒抱检定，你可以抽出轻型武器，此动作属于移动动作。

摆脱擒抱：只要通过对抗擒抱检定，你就能摆脱擒抱，此动作可以取代一般攻击。进行对抗擒抱检定时，你也可以选择进行「脱逃术」技能检定来对抗对手的擒抱检定，但这样就需要花费一个标准动作的时间。如果你被多个对手擒抱，擒抱检定结果必须高过所有对手的检定结果才算成功（对手也可以放弃，不再定住你）。如果成功摆脱擒抱，不需花费额外动作，你就可以移到对手邻接的任何一个方格。

移动：只要通过对抗擒抱检定，你可以拖着所有擒抱中的对手一起移动，但移动速度只有一半。此动作属于标准动作，如果被多个对手擒抱，擒抱检定结果必须高过所有对手的检定结果才算成功。

请注意，如果移动的时候只有你和被压制的对手，在擒抱检定上可以获得+4 加值。

取出法术材料：你可以花费整轮动作时间，从容器中取出法术材料，进行此动作不须通过擒抱检定。

压制对手：只要通过对抗擒抱检定，你可以定住对手一轮，使其无法活动，此动作可以取代一般攻击。一旦开始压制对手，你能进行的动作更少（见以下说明）。

协助他人挣脱：如果你擒抱的对手正在压制另一个人物，只要通过对抗擒抱检定，你可以协助该人物挣脱压制。该人物脱离压制之后仍然陷入擒抱状态。此动作可以取代一般攻击。

以对手武器攻击：只要通过对抗擒抱检定，你可以使用对手持用的轻型武器攻击他。此动作可以取代一般攻击，不需花费额外动作，攻击检定以对手武器来计算，但会受到-4 减值。以对手武器攻击并不是夺取武器，攻击之后武器还在对手手中。

如果你正在压制对手

一旦成功压制对手，他就任你宰割，但你自己能进行的动作也会比擒抱时更少。只要通过对抗擒抱检定，你能够伤害对手、以对手武器攻击或移动（见以上说明）。你也可以让被压制的对手说不出话。

压制对手时，你可以进行卸除武器的动作以攫取对手身上固定牢靠的物品。虽然被压制，对手还是可以在卸除武器的对抗检定上获得+4 加值（见 155 页卸除武器的说明）。
如果你自愿放开被压制的对手，双方都不再视为擒抱状态。放开对手属于即时动作。
压制对手时，你不能抽出或使用自己的武器攻击（被你压制的对手也是），不能摆脱其他人的擒抱，不能取出法术材料，不能压制其他对手，也不能协助他人挣脱压制。

如果你被对手压制
当你被对手压制，你一整轮都无法动作（但并非处于无助状态），对手也可以让你说不出话。如果遭到其他敌人攻击，你的 AC 会受到-4 减值。只要通过对抗擒抱检定，你就能挣脱压制，此动作可以取代一般攻击。进行对抗擒抱检定时，你也可以选择进行「脱逃术」检定来对抗对手的擒抱检定，但这样就需要花费一个标准动作的时间。挣脱压制之后，你仍然处于擒抱状态。

参与擒抱
当你尝试擒抱对手时，如果他正与另一人处于擒抱状态，他无法对你进行借机攻击。在你试图抓住该对手时，近战接触攻击检定必然成功，但你仍要通过对抗擒抱检定才能参与擒抱。
如果参与擒抱的敌人不只一个，你可以任择其一为擒抱的目标。

多人擒抱
参与擒抱的可能不只一个人，但一轮内，对同一敌人，最多只能有四个人参与擒抱。体型比你小一级或更小的生物，视为半个人；体型比你大一级的生物，视为两个人，体型比你大两级或更大者，视为四个人。
当你被多人擒抱时，可以任择其一为对抗擒抱检定的对手。但试图摆脱擒抱时例外，擒抱检定结果必须高过所有对手的检定结果才能成功摆脱擒抱。

骑乘战斗（Mounted Combat）

座骑会为战斗带来一些优势。（见 80 页「骑术」技能与 98 页「骑乘战斗」专长的说明）。
战斗用马：战马与矮种战马是最适合战斗的座骑。轻型马、重型马与矮种马会在战斗中惊惶失措，如果你在战斗中骑乘这些不适战斗的马，每轮必须进行「骑术」检定（DC=20）来控制马匹，这属于移动动作。若通过检定，你还可以再进行一个移动动作。若未通过检定，则你必须以整轮动作来控制马匹（直至下一轮才能进行其他动作）。
座骑的先攻数值与你相同，所以你可以在自己的回合指挥它动作。虽然你的移动速度依照座骑移动速度计算，但移动是属于座骑本身的动作，不会花费你的移动动作。
马（不包括矮种马）是大型生物（见 149 页较大或较小生物的战斗说明），占用空间 10 尺（2 格）正方。为方便起见，你占用的空间与座骑视为相同。
骑乘中战斗：若通过「骑术」检定（DC=5），你便能用膝盖来控制马匹行进方向，这样就能腾出双手来进行攻击或防御，此动作属于即时动作。
当你攻击站立在地面的敌人时，如果敌人体型比你的座骑小，因为位置较高，近战攻击检定可以获得+1 加值。若你的座骑移动超过 5 尺，你只能进行一次近战攻击。基本上，你得等座骑将你带到敌人面前，才能进行攻击，所以你无法进行全力攻击。即使座骑全速移动，你在近战攻击检定上也不会受到任何减值。
若座骑冲锋，你的 AC 也会受到-2 减值。若你在冲锋最后进行攻击，也同样可以获得冲锋的攻击加值。使用长枪进行骑乘冲锋攻击时，可造成两倍伤害（见 154 页冲锋的说明）。
当座骑倍速移动时，你可以使用远程武器进行攻击，但攻击检定受到-4 减值。你也可以在座骑奔跑时（四倍速度移动）使用远程武器进行攻击，但受到-8 减值。在这两个情形中，你是在座骑移动到一半距离之后才进行攻击。你能在座骑移动中使用远程武器进行全力攻击，当然也能进行移动动作。举例来说，在同一回合，座骑移动中你还可以装填然后发射轻型弩 。
骑乘中施法：你可以在座骑以正常速度（座骑本身的速度）移动之前或之后施法。若你在座骑移动中施法，激烈的颠簸使你必须进行「专注」检定（DC=10+法术等级），若失败则失去法术。你若想要在座骑奔跑（座骑的四倍速度）时施法，你可以在它移动到正常速度的两倍距离时施法，但这当然会使你的「专注」检定更困难（DC=15+法术等级）。
座骑摔倒：若你的座骑摔倒，你必须进行「骑术」检定（DC=15）。通过此检定表示你轻巧落马没受伤。若失败，则受到 1d6 点伤害。
坠马：若你在座骑上被击昏，有 50%的几率会继续留在上面（军用鞍座则为 75%）。否则就会自座骑上摔下，受到 1d6 点伤害。没有骑士指挥的座骑将自行离开战斗。

闯越（Overrun）

闯越属于移动中进行的标准动作（一般而言，标准动作不能在移动中进行，但「闯越」例外）。你只能闯越比你体型大一级、与你体型相同或比你小的对手。每轮你只能尝试闯越一次。
闯越敌人的步骤如下：
一、借机攻击：进行闯越动作必须移入防御者所在的方格，所以会引发防御者的借机攻击。
二、敌人闪躲：防御者可以选择闪过闯越者，而不被撞及。只要防御者闪开或自愿让你通过，你就可以正常穿越该方格，继续移动。无论如何，只要敌人让开，闯越动作就当作没发生，也不会花费你的标准动作，但仍要计算移动动作。如果敌人选择不闪躲，进入步骤三。
三、敌人阻挡：如果遭到敌人阻挡，攻击者进行力量检定，对抗防御者的敏捷或力量检定（以调整值较高者为准）。体型每大于中型一级便有+4 加值，体型每小于中型一级则受-4 减值。若防御者的脚超过两只，或下盘特别稳固（如：矮人），他可以获得+4 加值。如果你的检定成功，防御者会被撞倒在地。如果失败，防御者可以立刻反击，进行力量检定，对抗攻击者的敏捷或力量检定（包含体型调整值但不包含其他加值），试图将攻击者撞倒。
四、结果：如果成功将防御者撞倒在地，你可以继续移动。如果失败而且反遭撞倒，必须沿着移动路径退后 5 尺而且倒在该方格，不能继续移动。如果失败但未遭撞倒，必须沿着移动路径退后 5 尺，不能继续移动，如果该方格已被其他生物占据，你会倒在该方格。

精通闯越：如果拥有「精通闯越」专长，敌人不能闪躲。
骑乘闯越（践踏）：如果骑乘座骑进行闯越，改以座骑而非骑士的力量值和体型调整值进行检定。如果拥有「践踏」专长，骑乘闯越时，敌人不能闪躲，且如果防御者被撞倒，座骑还可以进行一次蹄踏攻击。

击破武器

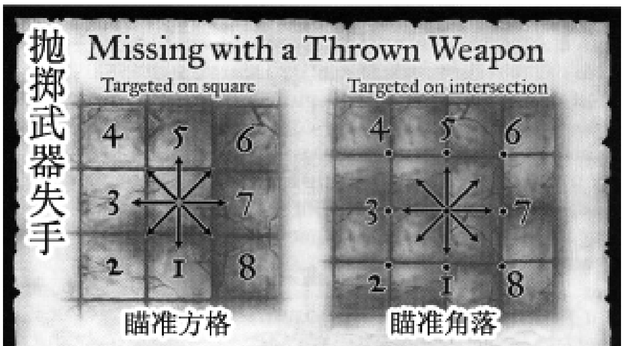
你可以在近战中使用挥砍或钝击武器来击破对手的武器或盾牌。击破武器或盾牌（包括其他持用物品）的步骤如下：

表 8-8：一般防具、武器和盾牌的硬度及生命值

武器或盾牌	范例	硬度	生命值（1）
轻型刀剑	短剑	10	2
单手刀剑	长剑	10	5
双手刀剑	巨剑	10	10
轻型金属柄武器	轻型硬头锤	10	10
单手金属柄武器	重型硬头锤	10	20
轻型木柄武器	手斧	5	2
单手木柄武器	战斧	5	5
双手木柄武器	巨斧	5	10
射击类武器	弩	5	5
防具	—	特殊（2）	盔甲加值 x5
小圆盾	—	10	5
轻木盾	—	5	7
重木盾	—	5	15
轻钢盾	—	10	10
重钢盾	—	10	20
塔盾	—	5	20

（1）此处数据都以中型防具、武器和盾牌为准。其他大小的武器，体型每增大一级 HP 乘以 2，每缩小一级 HP 除以 2。
（2）因材质而有不同，见 166 页表 9-9。

一、借机攻击：试图击破对手的武器或盾牌会引发其借机攻击。（如果拥有「精通击破武器」专长，则不会引发借机攻击。）
二、对抗检定：攻击者和防御者分别以手上的武器进行对抗攻击检定。双手持用武器可以获得+4 加值，轻型武器则受到-4 减值。如果双方体型不同，体型每大一级可以获得+4 加值。
三、结果：若攻击者通过对抗攻击检定，掷伤害值并从武器或盾牌的 HP 中扣除，查阅表 8-8 判定武器或盾牌是否损坏。若攻击者未通过对抗检定，则没有造成任何伤害。
*击破持用或穿戴的物品：*试图击破对手持用或穿戴的物品时，攻击检定的难度为物品的 AC，而非对抗攻击检定。持用或穿戴物品的 AC=10+物品大小的调整值+持用人的敏捷调整值。跟击破武器一样，击破持用或穿戴的物品会引发对手借机攻击。如果要攫取而非击破物品（如：斗篷或眼镜），请参阅 155 页卸除武器的说明。你不能击破他人身上的盔甲。



抛掷武器失手时，掷d8并参考上图以决定落点。

投掷泼溅武器（Throw Splash Weapon）

投掷泼溅武器属于远程武器，落地后会爆开，内容物四处飞溅，不仅击中目标，还会波及周遭生物。大多数投掷泼溅武器都是装在玻璃瓶中的液体，如：强酸或圣水（见 128 页特殊物品的说明）。
以投掷泼溅武器攻击目标时，视同远程接触攻击。使用抛掷武器不须特殊专长，不会因为不擅长该武器而受到-4 减值。如果远程接触攻击命中，会对目标直接造成伤害，5 尺内的所有生物也会被波及而受伤。
你也可以瞄准方格角落，此时 AC 视为 5。如果命中，与该角落邻接的方格内所有生物会被波及而受伤，但没有任何生物会直接受到伤害。如果该角落已被大型或更大生物占据，你只能瞄准生物本身，不能瞄准方格角落。
如果失手，无论原本瞄准的是生物还是方格角落，掷 1d8 决定误击方向。以原本目标为中心，一圈分为八个方向，每 45 度一个方向，掷出 1 表示误击往你的方向偏移，2 到 8 则以顺时针依序代表其他方向。接着计算误击距离，误击距离与目标距离成正比，每射程增量会偏移一格。举例来说，抛掷两倍射程增量远的目标时，若失手且 1d8 掷出 1，误击落点就会从目标位置往你的方向偏移两格。请参考图例如上。
即使失手，邻接方格内所有生物仍会被波及而受伤。

摔绊（Trip）

你可以尝试摔绊对手，这动作视同徒手近战攻击。你只能摔绊比你体型大一级、与你体型相同，或比你小的对手。
进行摔绊攻击：摔绊视同徒手近战接触攻击，会引发对手借机攻击。
若攻击成功，攻击者进行力量检定，对抗防御者的敏捷或力量检定（以调整值较高者为准）。体型每大于中型一级便有+4 加值，体型每小于中型一级则受-4 减值。若防御者的脚超过两只，或下盘特别稳固（如：矮人），他可以获得+4 加值。如果你的检定成功，防御者被摔绊。如果失败，防御者可以立刻反击，进行力量检定对抗攻击者的敏捷或力量检定，试图反过来摔绊攻击者。
*避免借机攻击：*若拥有「精通摔绊」专长，或使用武器进行摔绊（见下述），则不会引发对手借机攻击。

遭到摔绊（倒地）：被摔绊的人物会倒在地上（对 AC 的影响请见表 8-6）。从倒下站起属于移动动作。

摔绊骑乘中的对手：你可以对骑乘中的对手进行摔绊。防御者可用「骑术」技能检定代替力量或敏捷检定。若你成功摔绊对手，则可将他从座骑上拉下来。

使用武器摔绊：包括刺链、双头连枷、重型连枷、轻型连枷、长勾刀、戟和鞭子等武器可以用来摔绊敌人。使用武器摔绊时，须进行近战接触攻击而非徒手进战接触攻击，也不会引发对手借机攻击。如果尝试摔绊对手时反受摔绊，你可以丢弃武器以避免被摔绊。

驱散或斥喝不死生物

善良牧师、圣武士，以及部分的中立牧师能够引导正能量，藉此定住、驱逐或毁灭不死生物。邪恶牧师与部分的中立牧师则引导负能量，藉此定住、斥喝、命令或是鼓舞不死生物。无论效果如何，这个动作通称为「驱散」。当人物试图借助神祇力量影响不死生物时，必须进行驱散检定。

驱散检定（Turning Check）

驱散不死生物是牧师能行使的超自然能力，属于标准动作。进行驱散不会引发借机攻击，但必须以你的圣徽进行驱散。驱散视为攻击动作。

每日驱散次数：一名牧师每天能进行驱散的次数为 3+魅力调整值。当然，若有「额外驱散」专长则可增加次数（见 94 页）。

距离：进行驱散时，从最靠近你且可驱散的不死生物开始。你无法驱散 60 尺外或对你具有完全掩蔽的不死生物。即使你看不见目标，只要与目标间有效果线（见 176 页），你就可以对其进行驱散。

驱散检定：首先，你必须进行驱散检定，看你能驱散多强大的不死生物。驱散检定也就是魅力检定（1d20+魅力调整值）。掷骰结果搭配你的等级对照表 8-9，决定此次驱散能影响的最大生命骰数，生命骰数超过表列值的不死生物便不会受到此次驱散影响。

驱散伤害：依照表 8-9 的驱散检定结果，若 60 尺内有不死生物受到影响，则可进行驱散伤害检定（2d6+牧师等级+魅力调整值），所得结果等于能驱散的不死生物 HD 总值上限。

若你的魅力值不够高，可能使得驱散伤害低于可驱散的不死生物 HD。例如，某个 1 级牧师的魅力值只是平均值，而他的驱散检定为 19（查表得知可驱散牧师等级+3，也就是 4HD 的不死生物），因此他应该能驱散一个尸妖。然而他的驱散伤害检定却掷出 3，所以他还是无法驱散尸妖。

计算不死生物 HD 总值时，你可以选择忽略正受到驱散影响的不死生物，以免重复驱散。

驱散效果与持续时间：被驱散的不死生物会尽其所能地逃离你，它们将持续逃跑 10 轮（1 分钟）。若无法逃跑，便会陷入畏缩（对它们进行任何攻击检定都有+2 加值）。然而当你逼近它们身旁 10 尺，它们会克服驱散效果，并照常动作（你可以站在 10 尺处，只要不逼近它们，就不会破坏驱散效果）。你可以从 10 尺外对它们进行远程攻击，其他人此时也可用任何方式攻击它们而不破坏驱散效果。

毁灭不死生物：若你的等级是不死生物 HD 的两倍（或以上），遭到驱散的不死生物便会直接毁灭。

（159-1）

表 8-9：驱散不死生物

驱散检定结果	受影响不死生物的最高 HD
0 或以下	牧师等级-4
1-3	牧师等级-3
4-6	牧师等级-2
7-9	牧师等级-1
10-12	牧师等级
13-15	牧师等级+1
16-18	牧师等级+2
19-21	牧师等级+3
22 或以上	牧师等级+4

如何驱散

牧师乔森与同伴遇到一个尸妖率领着七具人类僵尸。乔森呼求培罗的威能，高举太阳圣徽，试图驱散这些不死生物。

首先，乔森必须进行驱散检定（1d20+魅力调整值），判定他这次能驱散多强大的不死生物。检定结果为 9，他只能驱散生命骰数低于他等级的不死生物。乔森是 3 级牧师，所以他只能驱散 HD 为 2（如：人类僵尸）或 1（如：人类骷髅）的不死生物，但无法驱散 HD 更高的不死生物（如：尸妖的 HD 为 4）。他的等级也不到僵尸或尸妖的两倍，所以无法毁灭这些不死生物。

接下来他要进行驱散伤害检定（2d6+乔森的等级+魅力调整值），看看他能驱散 HD 总值为多少的不死生物。检定结果为 11，足以驱散最接近他的 5 具僵尸（HD 总值为 10，未超过 11），剩下的两具僵尸与尸妖则未被驱散。

下一轮，乔森再度尝试驱散这些不死生物。这一次的驱散检定结果为 21，足以驱散 HD 为 6（牧师等级+3）的不死生物，但他驱散伤害检定则只有 7，因此他只能驱散 HD 总值为 7 的不死生物。他驱散了剩下的两具僵尸（HD 总值为 4），但剩下的 3 点不足以驱散尸妖（HD 为 4）。

邪恶牧师与不死生物

邪恶牧师引导负能量以斥喝或命令不死生物，而非引导正能量来驱散或毁灭它们。检定的步骤与驱散相同，但原本判定遭到驱散的不死生物会被斥喝，判定被毁灭的则会听从邪恶牧师的命令。

斥喝：遭斥喝的不死生物会陷入畏缩（对它们进行任何攻击检定都有+2 加值），此效果持续 10 轮。

命令：邪恶牧师可用心灵命令不死生物，对不死生物下命令属于标准动作。牧师可以同时命令多个不死生物，但它们的 HD 总值不能超过牧师自身等级。邪恶牧师可以随时停止命令，放弃已受控的不死生物，转而命令其他不死生物。

解除驱散：邪恶牧师可引导负能量以解除善良牧师的驱散效果。与斥喝动作相同，邪恶牧师必须先进行驱散检定。若检定结果等于或大于善良牧师所作的驱散检定结果，则该不死生物便不受驱散效果影响。邪恶牧师此时须再进行驱散伤害检定来确定他能解除多少不死生物的驱散效果（如同斥喝时一样）。

鼓舞不死生物：邪恶牧师还能事先鼓舞不死生物以对抗驱散。与斥喝动作相同，他必须先进行驱散检定，不同的是，如果表 8-9 列出的 HD 比不死生物原本的 HD 高，该数值就成为遭到驱散时的时效 HD。鼓舞不死生物的效果可持续 10 轮。如果邪恶牧师本身就是不死生物，它可以鼓舞自己。

中立牧师与不死生物
中立牧师可以选择拥有驱散不死生物，或斥喝不死生物的能力，但只能选择其中之一（见 33 页驱散或斥喝不死生物的说明）。
即便牧师本身是中立阵营，但引导正能量仍属善良举动，引导负能量则是邪恶举动。

圣武士与不死生物
圣武士等级在 4 级以上时，也能驱散不死生物，其能力视同于比自身等级低三级的牧师。

驱散其他生物
有些牧师可以驱散并非不死生物的生物。举例来说，火系领域的牧师可以驱散或毁灭水系生物（与善良牧师驱散不死生物相同），也可以斥喝或命令火系生物（与邪恶牧师斥喝不死生物相同），驱散检定结果也一样。

正负能量的其他用法
除了影响不死生物外，正能量或负能量还有其他作用。例如：某座圣殿的门可能会受到魔法保护，只有检定可驱散 3HD 以上不死生物的善良牧师才能进入，遇到具有相同能力的邪恶牧师却会粉碎。

双武器攻击（Two Weapon Fighting）

若副手持用次要武器，则你每轮可以用该武器进行一次额外攻击。然而，这样战斗很困难，所以你的主手攻击受-6 减值，副手攻击受-10 减值。有两种方法可以降低这些减值：
·若你副手持用的是轻型武器，两手的减值都可以少 2（徒手击打一律视为轻型武器）。
·「双武器攻击」专长可使主手的减值少 2，副手的减值少 6。
表 8-10 包含以上所有与双武器攻击相关减值的综合整理。（160-1）

表 8-10：双武器攻击减值

情况	主手	副手
正常减值	-6	-10
副手持用轻型武器	-4	-8
有「双武器攻击」专长	-4	-4
副手持用轻型武器，且有「双武器攻击」专长	-2	-2

双头武器：持用双头武器时，可选择以双头分别进行攻击，如同双武器战斗。计算减值时，副手视为持用轻型武器。
抛掷武器：双手同时以抛掷武器攻击时，也视为双武器战斗。计算减值时，飞镖和手里剑属于轻型武器。捕兽索、标枪、网子和投石索属于单手持用武器。

特殊先攻动作

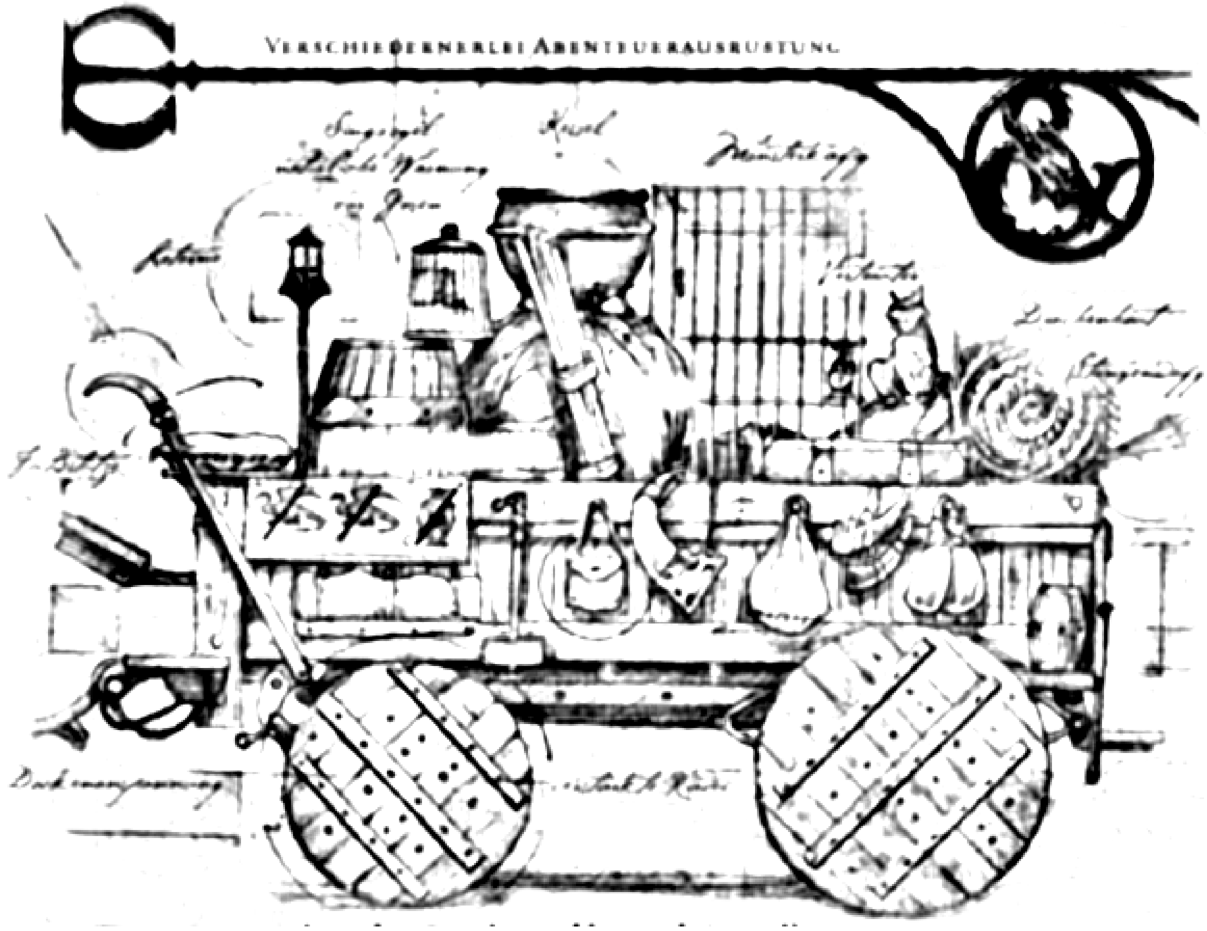
以下列出可以在战斗中改变先攻顺序的动作。

刻意延迟（Delay）

选择刻意延迟时，你可以先不做任何动作，然后在轮到你想动作的先攻数值时再进动作作。刻意延迟就是主动降低你的先攻数值。你可以直接宣告新的先攻数值，或是等到该轮稍后的任一时间宣告动作，一旦做完动作之后，你的先攻数值就会更新，比照动作当时，此后战斗中都使用这个新的先攻数值。
刻意延迟通常是为了等待同伴或敌人先动作，之后再作出相对回应。但等待的时间就是白白浪费掉了，再也追不回来。无论如何，你都不能利用刻意延迟来中断他人的动作（准备动作才可以中断他人）。
刻意延迟对先攻的影响：一旦以刻意延迟进动作作，此后你的先攻就改为使用动作当时的先攻数值。如果你一直延迟到下一回合仍未进动作作，就会失去上回合的动作机会，但这回合还可以再次刻意延迟。如果刻意延迟到新的一轮开始，但尚未轮到你的动作回合之前，你的先攻数值会提升，取代原本的动作回合，一轮还是只能动作一次。

准备（Ready）

采取准备动作表示你在这回合结束，到下回合开始前，摆好姿势预备进行某个动作。准备动作属于标准动作，本身不会引发借机攻击，但你准备进行的动作可能引发借机攻击。
准备一个动作：准备进行的动作可以是标准动作、移动动作或即时动作。你必须宣告想准备的动作是什么，以及触发该动作的条件。在你下回合之前，一旦符合指定的条件，在触发的动作之前，你便可先进行准备好的动作。如果触发的条件是某人该轮动作的一部份，你会打断他的动作，先处理你的准备动作之后，他才能继续动作。
之后，在整场战斗中，你的先攻数值会改为你发动准备动作时的先攻数值，而且正好先于触发你做出该动作的人物。
如果这轮之内曾经移动过，你就不能在准备动作中进行五尺快步。举例来说，如果你移动到门前，并准备对任何从门里出来的人挥剑攻击。因为你已经移动过，执行攻击动作之后就不能再进行五尺快步。
准备动作对先攻的影响：一旦做出了准备好的动作，此后你的先攻就改为动作当时的先攻数值。如果你的准备动作一直到下一回合仍未被触发，就会失去上回合的动作机会，但这回合还可以再次准备动作。如果被触发的时机在新的一轮开始，但尚未轮到你的动作回合之前，你的先攻数值会提升，但失去原本的动作回合，一轮还是只能动作一次。
干扰施法者：你可以准备攻击以干扰施法者，并且以「如果她开始施法」当作条件。如果你成功伤害了施法者，她很可能会失去正在施展的法术（取决于是否通过「专注」检定）。
准备施展反制法术：你可以针对施法者，准备对她施展反制法术（也是以「若她开始施法」当作触发条件）。在这种情况下，当对方开始施法时，你可以先以「辨识法术」技能识别他要施展的法术（DC=15+法术等级）。如果成功，而且你也能施展同一法术的话（你必须会施展该法术，而且，如果你的职业需要准备法术的话，该法术必须在已准备栏位中），你便可以施展该法术的反制法术，对方的法术将因此失效。即使反制法术和原法术分属圣法术和奥术，一样可以进行反制。你可以施展「解除魔法」当作反制法术（见 223 页该法术说明），但这种方法不保证一定成功。
准备武器抵挡冲锋：持用某些穿刺类武器时，你可以准备动作抵挡敌方的冲锋（见 116 页表 7-5）。若成功击中冲锋的敌人，会造成两倍的伤害。



冒险生涯中，旅行和战斗或魔法一样重要。本章将说明有关负重能力、长途移动、探索以及宝藏的规则。

负重能力

人物穿着的防具和携带的物品重量可能会减低其速度。负重分为两种：防具负重与重量负重。

防具负重：防具（见 123 页表 7-6）会影响人物 AC 的最大敏捷加值、防具检定减值、一般移动速度和奔跑速度。除非人物过于瘦弱或携带过多物品，否则你只要计算防具对人物速度的影响，其他携带物品都不会影响速度。

然而，若人物过于瘦弱或携带过多物品，你就必须计算重量负重。尤其是当你想要携带较重的物品时。

重量负重：若你要计算携带物品的总重量是否会超过防具负重而拖累速度，即防具、武器和所有物品的重量加总，然后参照表 9-1，根据人物的力量，看你目前的负重是属于轻度负荷、中度负荷或是重度负荷。就像防具一样，携带物品的总重量会限制你 AC 的最大敏捷加值、检定减值（类似防具检定减值）、一般移动速度和奔跑速度，如表 9-2 所示。如果人物某项属性或技能会因为穿着中型盔甲或重型盔甲而受限，则在中度负荷或重度负荷时，也分别会有同样限制。携带轻度负荷的人物则不会受超重影响。

如果你携带过多物品并穿着防具，则分别计算防具负重和重量负重，以两者中较差的为准，不须重复累计。

举例而言，矮人托达克穿着鳞甲，如表 7-6 所示，这使他 AC 的最大敏捷加值降至+3，防具检定减值为-4（若不是因为矮人不会被防具拖累速度，速度也会降至 15 尺）。他负重的总重量包括防具在内是 71 1/2 磅。以力量 15 来计算，他的最大负重是 200 磅，中度负荷是 67 磅以上，而重度负荷是 134 磅以上。因此他现在是中度负荷，查阅表 9-2 发现重量负重的减值比穿着鳞甲的防具负重要好，因此托达克只须受到防具负重的减值，不须再累计重量负重的减值。

米雅莉力量值 10，带了 28 磅的物品，她的轻度负荷最大值是 33 磅，因此她属于轻度负荷（没有减值）。现在她找到 500 金币（重量 10 磅），加到她的物品总重量上，使她成为中度负荷。因此，她的速度从 30 尺减至 20 尺，她的检定减值为-3，AC 的最大敏捷加值为+3（这刚好等于她 AC 原有的敏捷加值，所以也还好）。

表 9-1：负重能力

力量值	轻度负荷	中度负荷	重度负荷
1	3 磅以下	4-6 磅	7-10 磅
2	6 磅以下	7-13 磅	14-20 磅
3	10 磅以下	11-20 磅	21-30 磅
4	13 磅以下	14-26 磅	27-40 磅
5	16 磅以下	17-33 磅	34-50 磅
6	20 磅以下	21-40 磅	41-60 磅
7	23 磅以下	24-46 磅	47-70 磅
8	26 磅以下	27-53 磅	54-80 磅
9	30 磅以下	31-60 磅	61-90 磅
10	33 磅以下	34-66 磅	67-100 磅
11	38 磅以下	39-76 磅	77-115 磅
12	43 磅以下	44-86 磅	87-130 磅
13	50 磅以下	51-100 磅	101-150 磅
14	58 磅以下	59-116 磅	117-175 磅
15	66 磅以下	67-133 磅	134-200 磅
16	76 磅以下	77-153 磅	154-230 磅
17	86 磅以下	87-173 磅	174-260 磅
18	100 磅以下	101-200 磅	201-300 磅
19	116 磅以下	117-233 磅	234-350 磅
20	133 磅以下	134-266 磅	267-400 磅
21	153 磅以下	154-306 磅	307-460 磅
22	173 磅以下	174-346 磅	347-520 磅
23	200 磅以下	201-400 磅	401-600 磅
24	233 磅以下	234-466 磅	467-700 磅
25	266 磅以下	267-533 磅	534-800 磅
26	306 磅以下	307-613 磅	614-920 磅
27	346 磅以下	347-693 磅	694-1040 磅
28	400 磅以下	401-800 磅	801-1200 磅
29	466 磅以下	467-933 磅	934-1400 磅
+10	x4	x4	x4

之后，米雅莉在一场战斗中被打昏，托达克想要将她带出地下城。她的体重 104 磅、物品 28 磅（加上金币是 38 磅），因此托达克无法完全背负她和她的物品，这超过托达克的最大负重（200 磅）。于是乔森带着米雅莉的物品（包括金币），托达克则将米雅莉背在肩上。托达克此时的负重是 175 1/2 磅，虽然搬得动，但属于重度负荷。他 AC 的最大敏捷加值降至+1、检定减值从-4（鳞甲的防具检定减值）成为-6（重度负荷的检定减值）、奔跑系数从 x4 降为 x3。

举重和拖行：人物可以把重量不超过最大负重的东西举过头顶。

也可以把重量二倍于最大负重的物品抬离地面，但只能勉强移动。在这种状态下，人物会丧失 AC 的敏捷加值，且每轮只能移动 5 尺（视为整轮动作）。

人物在一般情况下可以推动或拖行五倍于最大负重的物品。若在比较好的状况下（如：平滑的地面或拖行光滑的物品时），重量可以加倍。如果状况较差（如：碎石地面或推动粗糙的物品时），能推动的重量至少减半。

体型较大或较小的生物：表 9-1 列举的负重力是以中型双足生物为基准，体型较大的双足生物依体型的不同可以携带更多倍的重量，倍数如下：大型（x2）、超大型（x4）、巨型（x8）和超巨型（x16）。体型较小的生物则依体型不同所能携带的重量较少：小型（x3/4）、超小型（x1/2）、微型（x1/4）和超微型（x1/8）。所以，就算某个人类经过魔法加强而拥有相当于巨人的力量值，若想抬起一匹马或一块大石头，仍然比巨人困难。

表 9-2：负重影响

负重	最大敏捷加值	检定减值	速度（30 尺）	速度（20 尺）	奔跑
中度负荷	+3	-3	20 尺	15 尺	x4
重度负荷	+1	-6	20 尺	15 尺	x3

四足生物（如：马）比人类能背负更重的东西。计算负重力的倍数如下：超微型（x1/4）、微型（x1/2）、超小型（x3/4）、小型（x1）、中型（x1.5）、大型（x3）、超大型（x6）、巨型（x12）、超巨型（x24）。

例如，精灵米雅莉力量值 10，她能够携带 100 磅的物品，而半身人莉达虽然也是力量值 10，却只能携带 75 磅的物品。一头中型力量值 10 的驴子，则能携带 150 磅的物品。

超乎寻常的力量：对于力量值超过 29 的生物，用以下方式决定负重能力。从表上力量值 20 到 29 中，根据该生物力量值之个位数找到对应的负重数值。如果该生物的力量值介于 30 至 39，将该数值乘以 4；如果该生物的力量值介于 40 至 49，将该数值乘以乘以 16；如果该生物的力量值介于 50 至 59，将该数值乘以 64，以此类推。例如，云巨人的力量值 35，它的负重能力是力量值 25 的 4 倍，也就是 3200 磅。因为云巨人属于超大型生物，所以还要再乘以 4，总共是 12800 磅。

移动

人物经常得在游戏中东奔西跑。假设你要到一座邪恶的塔楼，可以选择沿着道路走、雇船顺流而下或骑马穿越原野，或者爬上树梢观察四周、攀登山崖或涉溪而过。

DM 控制整个跑团的节奏，因此他可以决定哪些时候必须详细计算队伍移动方式而哪些时候可以忽略。在情势不危急的场景中，一般不需要考虑移动的速度。如果你来到一座新城市，想四处闲逛了解一下这个地方，通常不需要精确计算到底花了多少轮或多少分钟闲逛。

游戏中的移动规则有三种：

- 战术移动：战斗时使用，以「一轮」为单位时间，「尺」（或方格）为长度单位。

表 9-3：移动距离

	速度 15 尺	速度 20 尺	速度 30 尺	速度 40 尺
1 轮（战术移动）（1）				
行走	15 尺	20 尺	30 尺	40 尺
急行	30 尺	40 尺	60 尺	80 尺
奔跑（x3）	45 尺	60 尺	90 尺	120 尺
奔跑（x4）	60 尺	80 尺	120 尺	160 尺
1 分钟（区域移动）				
行走	150 尺	200 尺	300 尺	400 尺
急行	300 尺	400 尺	600 尺	800 尺
奔跑（x3）	450 尺	600 尺	900 尺	1200 尺
奔跑（x4）	600 尺	800 尺	1200 尺	1600 尺
1 小时（大陆移动）				
行走	1.5 里	2 里	3 里	4 里
急行	3 里	4 里	6 里	8 里
奔跑	—	—	—	—
1 天（大陆移动）				
行走	12 里	16 里	24 里	32 里
急行	—	—	—	—
奔跑	—	—	—	—

（1）战术移动的长度单位通常是战术地图上的方格而非尺，1 格等于 5 尺。详细说明请参照 147 页。

表 9-4：受阻移动

状况	范例	额外消耗的移动力
困难地形	碎石、灌木丛、陡坡、结冰、龟裂或崎岖不平地面	x2
障碍物（1）	矮墙、倒木或柱础	x2
视线不良	黑暗或雾中	x2
无法穿越	整面墙、关闭的门或堵塞的通道	—

（1）可能需要进行技能检定

·区域移动：探索区域时使用，以每分钟几尺计算。
·大陆移动：长距离移动时，以每小时或每天几里计算。

移动方式：不论是哪种移动规则，一般可以分为行走、急行或奔跑。
*行走：*不急着赶路的一般移动方式。未超重的人类每小约可行走 3 里。
*急行：*小跑步，未超重的人类每小时约可急行 6 里。战斗中急行的人物可以在一轮中移动两倍距离，或者移动正常距离再进行一个标准动作或移动动作。
*奔跑（x3）：*对于穿重型盔甲的人物而言，奔跑就是以一般速度的三倍速移动。穿着全身铠甲的人类，每小时约可跑 9 里。
*奔跑（x4）：*对于轻度负荷、中度负荷或未着盔甲的人而言，奔跑就是以一般速度的四倍速移动。未超重的人类每小时约可跑 12 里，若穿着炼甲则约每小时 8 里。

战术移动

战斗时请使用 147 页列举的战术速度。一般而言，人物在战斗中不是用走的，而是急行或奔跑。如果人物在移动正常距离再进行一些动作，如：施法或攻击，则视为是以半轮时间急行、半轮时间做事。

受阻移动（Hampered Movement）：困难地形、障碍物或视线不良都会减缓移动的速度。人物移动受阻时，一个方格视为两个方格的长度，间接降低移动距离。举例来说，穿越一格地形阻碍（如：矮树丛）需要花费正常移动两格的代价。
如果多种状况同时存在，将所有倍数相乘（与一般计算倍数的规则不同，这是个特殊例外，见 304 页）。举例而言，人物在黑暗中穿越一格困难地形，需要花费正常移动四格的代价（地形阻碍两倍乘上视线不良两倍共四倍）。
如果移动受阻的情况严重到速度低于 5 尺（一格），你还是可以用一个整轮动作来移动 5 尺（一格），对角线方向亦可。这个动作虽然看来很像，但并不是 5 尺移动，也可能引发借机攻击。对无法穿越的地形或人物失去移动力时（如：麻痹）不适用于以上规则。

奔跑或冲锋不能够穿越受阻的方格。

区域移动

人物探索某个特定区域时，速度以每分钟几尺计算。
行走：在特定范围的区域内行走，没有任何限制。
急行：在特定范围的区域内急行，没有任何限制。以每小时几里计算，请见下文有关大陆移动的说明。
奔跑：人物体质值若达 9，可以跑 1 分钟没有任何限制。一般而言，每跑 1 到 2 分钟需休息 1 分钟（见 144 页有关奔跑的说明）。

冒险者准备迎接下次挑战。



表 9-5：地形与大陆移动

地形	公路	道路	荒野
沙漠	x1	x1/2	x1/2
森林	x1	x1	x1/2
丘陵	x1	x3/4	x1/2
热带丛林	x1	x3/4	x1/4
旷野	x1	x1	x3/4
山地	x3/4	x3/4	x1/2
平原	x1	x1	x3/4
沼泽	x1	x3/4	x1/2
冻原	x1	x3/4	x3/4

表 9-6：座骑与交通工具

座骑 / 交通工具	每小时	每天
座骑(负重)		
轻型马 / 轻型战马	6 里	48 里
轻型马（151-450 磅）（1）	4 里	32 里
轻型战马（234-690 磅）（1）	4 里	32 里
重型马 / 重型战马	5 里	40 里
重型马（201-600 磅）（1）	3.5 里	28 里
重型战马（301-900 磅）（1）	3.5 里	28 里
矮种马 / 矮种战马	4 里	32 里
矮种马（76-225 磅）（1）	3 里	24 里
矮种战马（101-300 磅）（1）	3 里	24 里
驴 / 骡	3 里	24 里
驴（51-150 磅）（1）	2 里	16 里
骡（231-690 磅）（1）	2 里	16 里
骑乘用犬	4 里	32 里
骑乘用犬（101-300 磅）（1）	3 里	24 里
轻型或重型马车	2 里	16 里
船		
木筏 / 驳船（撑篙 / 拖曳）（2）	1/2 里	5 里
平底货船（划桨）（2）	1 里	10 里
划艇（划桨）（2）	1.5 里	15 里
帆船（扬帆）	2 里	48 里
战船（扬帆并划桨）	2.5 里	60 里
长船（扬帆并划桨）	3 里	72 里
三桅帆船（扬帆并划桨）	4 里	96 里

（1）四足生物（如：马）比人类能背负更重的东西，请参见「负重能力」章节。

（2）木筏、驳船和平底货船用于河流或湖泊。如果顺流而下，把水的流速（通常 3 里 / 小时）加到船速上。而除了划船的 10 小时之外，如果有人掌舵，则船就能再额外顺流漂行 14 小时，也就是每天多 42 里的航行距离。这几种船不能逆流划行，但可以藉由沿岸的动物拖曳而上。

大陆移动

人物穿越原野长距离移动时使用大陆移动规则。大陆移动以每小时或每天几里为单位，所谓一天是指每天 8 小时移动时间。使用划桨船时，一天是指划行 10 小时。搭乘以风力航行的船只时，一天可航行 24 小时。

行走：每天可以行走 8 小时，没有任何限制。超过 8 小时则可能会累倒（见下文有关强行军的说明）。

急行：你可以急行 1 小时，没有任何限制。但若在两次睡眠之间急行超过 1 小时，第二小时会受到 1 点非致死伤害，而且每多一小时会再受到两倍于前一小时的伤害。因为急行而受伤的人物会陷入疲乏。疲乏的人物不能奔跑或冲锋，力量和敏捷属性会受到-2 减值。治疗因急行所造成的非致死伤害就能回复疲乏。

奔跑：你不能长时间连续奔跑。有规律地跑跑停停其实就是急行。

地形：地形会影响你当天或该小时所能移动的距离（见表 9-5）。在公路上旅行是最快的，其次是道路（或小径），最慢的是荒野。所谓公路是指又直又宽，由人工铺出的路。所谓的道路是指泥土路。小径跟道路差不多，但只能允许队伍用一列纵队前进，而且车辆无法快速通过。所谓荒野则是指没有路的原野。

强行军：一般旅行时，一天可以走 8 小时，其他时间则用在扎营、拔营、休息及吃饭。

如果一天移动 8 小时以上便称为强行军。超过 8 小时后，每小时需做一次体质检定（DC=10，每超过一小时再加 2）。如果检定失败，会受到 1d6 点非致死伤害。因强行军受伤的人物将陷入疲乏。治疗因急行所造成的非致死伤害就能回复疲乏。如果太勉强自己，有可能走到昏迷。

骑乘移动：载人的马可以急行，但它受到的是致死伤害，而不是非致死伤害。它也可以强行军，但它的体质检定必然失败，而且也是受到致死伤害，因急行或强行军而受伤的座骑同样会陷入疲乏。

座骑或拖曳船只的移动速度请参阅表 9-6。

水路移动：船只移动速度请参阅表 9-6。

探索

身为冒险者常常得进入黑暗的洞穴、被诅咒的废墟、墓穴和其他危险区域。行前小心准备，总是有些帮助。

准备冒险

一般而言，冒险时需要的装备包括：箭、食物、水、火把、睡袋等物品，绳索、铁链、铁橇等工具也常用得到，而远程武器可以避免近身格斗，使战斗较顺利一些。陆上旅行会需要马，骡和驴则可以跟进地下城或废墟探险。

视力与光源

当你进入黑暗危险的区域时，必须想办法看见四周。矮人和半兽人有黑暗视觉能力，其他种族则需要光源。你可以使用火把、提灯或法术制造光源，照明距离和持续时间请见表 9-7 的说明。

在明亮的地方，所有人都可以看得清楚。除非隐形或有掩蔽，生物无法在明亮区域「躲藏」。

在昏暗的地方，视觉比较模糊不清。昏暗区域内的生物具有隐蔽（见 152 页），若通过「躲藏」检定，则可以掩饰身形（见 76 页）。

在黑暗的地方，没有黑暗视觉能力的生物视同目盲。目盲生物战斗时会有 50%的失手几率（对他而言，所有对手都是完全隐蔽状态），失去 AC 的敏捷加值，AC 受到-2 减值，速度降为一半，「搜索」技能检定和多数与敏捷、力量相关的技能检定都有-4 减值。

表 9-7：光源和照明距离

物品	明亮	昏暗	持续时间
蜡烛	无（1）	5 尺	1 小时
不灭火把	20 尺	40 尺	永久
普通油灯	15 尺	30 尺	6 小时 / 品脱
牛眼提灯（2）	60 尺锥状	120 尺锥状	6 小时 / 品脱
附盖提灯	30 尺	60 尺	6 小时 / 品脱
照明杖	30 尺	60 尺	6 小时
火把	20 尺	40 尺	1 小时

法术	明亮	昏暗	持续时间
不灭明焰	20 尺	40 尺	永久
舞光术（火把）	20 尺（每个）	40 尺（每个）	1 分钟
昼明术	60 尺	120 尺	30 分钟
光亮术	20 尺	40 尺	10 分钟

（1）蜡烛只能提供昏暗照明，而非明亮照明。

（2）牛眼提灯只能照亮前方锥状区域，而非四周球型区域。

具有昏暗视觉能力的人物（精灵、侏儒和半精灵），可以看得到正常视觉距离两倍远之外的东西。对他们而言，光源照明距离增为两倍。举例而言，对具有昏暗视觉能力的人物，火把可提供 40 尺（而非 20 尺）半径的明亮照明，昏暗照明半径则是 80 尺（而非 40 尺）。

具有黑暗视觉能力者（矮人和半兽人），无论是在黑暗或明亮区域都可以看到 60 尺远。除非隐形或有掩蔽，生物无法在他们身边 60 尺内「躲藏」。

破坏与闯入

冒险者难免会遇上非得暴力破坏的东西，像是：门户、铁链或是藏宝箱等。破坏物品有两种方法，一种是武器破坏，一是蛮力破坏。

武器破坏

使用挥砍或钝击武器破坏另一件武器或盾牌称为「击破」攻击（见 158 页击破武器）。破坏物品和击破武器或盾牌非常相似，但你的攻击检定要对抗该物品的 AC。一般而言，你只能用挥砍或敲击武器破坏物品。

防御等级：物品不会移动，所以要比生物来得容易击中，但大多数都很坚固，可以避免一定程度的伤害。物品的防御等级等于 10+体型调整值+敏捷调整值。不动物品的敏捷为 0（AC-5 减值），且 AC 受到-2 减值。而且，如果你花一整轮时间瞄准，近战武器必然命中而远程武器得到+5 加值。

硬度：每件物品都有硬度，代表其抵抗伤害的能力，超过物品硬度的伤害才会对物品生命值造成损伤。一般防具、武器和盾牌的硬度与生命值请参阅表 9-8，各种材质的硬度与生命值请参阅表 9-9，一般物品硬度与生命值请参阅表 9-11。

生命值：物品的材质和大小决定一件物品的生命值（参阅表 9-8、表 9-9、表 9-11）。生命值降到 0 时，物品毁坏。

大型物品每部分都有个别生命值。举例来说，你攻击并损坏马车轮子的话并不会伤到车体本身。

能量攻击：强酸和音波攻击对大多数物品造成的伤害和生物一样，伤害值等于伤害掷骰结果减去物品硬度。电击和火焰对大多数物品只会造成一半伤害，伤害值等于伤害掷骰结果除以 2 再减去物品硬度。寒冷对大多数物品只会造成四分之一伤害，伤害值等于伤害掷骰结果除以 4 再减去物品硬度。

远程武器伤害：远程武器（攻城器除外）对物品只会造成一半伤害，伤害值等于伤害掷骰结果除以 2 再减去物品硬度。

无效武器：DM 有权决定何种武器无法对特定物品造成伤害。例如，弓箭不能用来破门，而木棒不能割破法袍。

免疫：物品对非致死伤害和重击免疫。即使是活化物品也视为构装生物，具有同样免疫。

魔法防具、盾牌和武器：防具、盾牌和武器每多 1 点增强加值，其硬度就+2，生命值+10。例如，+1 长剑硬度 12 生命值 15，+3 重型钢盾硬度 16 生命值 50。

易受特定攻击伤害：DM 有权决定何种武器容易对特定物品造成伤害。例如，窗帘容易着火、斧头方便砍树 或卷轴易于撕裂。这种攻击会对物品造成两倍伤害，而且可能（DM 决定）忽略物品硬度。

受损物品：除非生命值降到 0 而完全损毁，否则受损物品仍保持正常功用。举例而言，持用受损武器在伤害 掷骰上不会受到减值，受损的防具或盾牌也保有完整 AC 加值。受损而未毁坏的物品可以相关手艺技能修复（见 70 页）。



表 9-8：一般防具、武器和盾牌的硬度及生命值

武器或盾牌	范例	硬度	生命值（1）
轻型刀剑	短剑	10	2
单手刀剑	长剑	10	5
双手刀剑	巨剑	10	10
轻型金属柄武器	轻型硬头锤	10	10
单手金属柄武器	重型硬头锤	10	20
轻型木柄武器	手斧	5	2
单手木柄武器	战斧	5	5
双手木柄武器	巨斧	5	10
射击类武器	弩	5	5
防具	—	特殊（2）	盔甲加值 x5
小圆盾	—	10	5
轻型木盾	—	5	7
重型木盾	—	5	15
轻型钢盾	—	10	10
重型钢盾	—	10	20
塔盾	—	5	20

（1）此处数据都以中型防具、武器和盾牌为准。其他大小的武器，体型每增大一级 HP 乘以 2，每缩小一级 HP 除以 2。

（2）因材质而有不同，见表 9-9。

表 9-9：材质的硬度及生命值

材质	硬度	生命值
纸或布料	0	2 / 每寸厚度
绳索	0	2 / 每寸厚度
玻璃	1	1 / 每寸厚度
冰	0	3 / 每寸厚度
皮革或毛皮	2	5 / 每寸厚度
木	5	10 / 每寸厚度
石	8	15 / 每寸厚度
钢铁	10	30 / 每寸厚度
秘银	15	30 / 每寸厚度
精金	20	40 / 每寸厚度

豁免检定：非魔法、无主的物品永远不能进行豁免检定，所以一定会被「解离术」影响。被人物持用的物品（抓握、接触或装备）可以进行豁免检定，并以该人物的豁免检定加值计算。

表9-10：物品大小和防御等级

大小（范例）	AC 调整值
超巨型（谷仓较宽的一面）	-8
巨型（谷仓较窄的一面）	-4
超大型（重型马车 ）	-2
大型（大门 ）	-1
中型（木桶 ）	+0
小型（椅子）	+1
超小型（书本）	+2
微型（卷轴）	+4
超微型（药水）	+8

表 9-11：物品的硬度及生命值

武器或盾牌	度	生命值	破坏 DC
绳索（直径 1 寸）	0	2	23
简单木门	5	10	13
小木箱	5	1	17
普通木门	5	15	18
宝箱	5	15	23
强化木门	5	20	23
砌石墙（1 尺厚）	8	90	35
凿切石墙（3 尺厚）	8	540	50
炼条	10	5	26
镣铐	10	10	26
精制镣铐	10	10	28
铁门（2 寸厚）	10	60	28

表 9-12：蛮力破坏或崩断难度

通过力量检定以	DC
破坏简单门	13
破坏普通门	18
破坏强化门	23
崩断绳索	23
弯曲铁条	24
破坏上闩门	25
崩断链条	26
破坏铁门	28
状况	**DC 调整值（1）**
「封门术」	+5
「秘法锁」	+10

（1）如果两者同时存在，取较大者。

玩家可以做的事

玩家可以帮忙使游戏进行更为顺利。

制图：持续绘制探索地点的地图，这能让大家记得曾经到过哪里，以及哪里还未探索。玩家可以轮流担任这份工作，但通常同一段剧情最好由同一人负责绘图。

在满布通道、门和房间的地下城中，地图更显重要，没有地图几乎没办法分辨哪部分是否已经探索过。

绘制地图时，可以拿一张白纸（最好是方格纸），画下 DM 描述的平面图。例如，当来到一个新的空房间时，DM 可能会说：「这是一个 23 尺宽、30 尺深的房间，入口位于房间西墙的正中央，你可以看到另外两扇门，其中一扇位于北墙靠近东墙的角落，而另一扇门则位于东墙正中央往南 5 尺的地方。」或者，为了让你更容易绘图，DM 可能会以这种方式来解释：「从入口的北端开始，墙壁往北延伸 2 格，再往东延伸 6 格，然后往南延伸 5 格，回头往西 6 格，然后往北回到门边。而在北墙的第 6 格及东墙的第 4 格各有一扇门。」

队伍笔记：队伍遇见的 NPC 名字、获得的宝物、发掘的秘密等都值得记录下来。通常 DM 会因为带团需要而持续记录这些资讯，然而，你的纪录对于队伍仍有很大帮助——至少可以避免再去问 DM：「上星期我们在树林里遇到的老人叫什么名字？」

人物笔记：你应该持续在纸上更新记录人物的各项资料，包括：生命值、法术等数据。有时你需要将某些资讯直接写到人物表上，但你可以暂时记在其他纸上，最后再纪录结果。毕竟如果你不断在人物表上擦擦涂涂，很可能把人物表弄得一团糟。

魔法物品则可以进行豁免检定，强韧、反射及意志检定加值皆等于 2+1/2 施法者等级。被持用的魔法物品进行豁免检定时，可以采用物主或本身的豁免检定加值，取较高者计算（魔法物品的施法者等级请参照《地下城主指南》）。

*破坏物品范例：*游荡者莉达无法打开精灵米雅莉在秘门后面发现的上锁宝箱，所以野蛮人库斯克决定试试最直接的方法——破坏宝箱。第一次攻击掷出的伤害值 10，因为箱子的材料是木质，硬度 5，所以箱子只受到 5 点伤害。箱子的厚度 1 寸，原本生命值为 10，现在降到 5。库斯克的攻击把箱壁削掉了一大块，不过还是没打开箱子。第二次攻击掷出的伤害值 4，低于宝箱硬度，这次攻击被木板弹开，箱子一点都没损伤。第三次攻击伤害值 12，箱子损伤 7 点生命值，终于裂开来。

*活化物品：*活化物品在计算防御等级时视同生物而非物品（详见《怪物图鉴》）。

蛮力破坏

若人物尝试以蛮力而非武器破坏，必须进行力量检定来判定是否成功（与「击破武器 」所需的攻击检定和伤害掷骰不同），难度主要取决于物品的构造而非材质。举例来说，撞开锁头品质不良的铁门远比砍烂它要简单的多。

若物品损伤已达生命值一半以上，蛮力破坏的 DC-2。

体型较大或较小的生物在破坏物品的力量检定上会受到以下的加值或减值：超微型-16、微型-12、超小型-8、小型-4、大型+4、超大型+8、巨型+12、超巨型+16。

铁撬（见 126 页）或小型攻城槌（见 127 页）对破门很有帮助。

行进顺序

许多时候，队伍中的人物必须决定行进顺序。所谓行进顺序是指队员在移动时的相对位置（谁在谁的前面，谁在谁的旁边等）。如果你使用小模型，可以将队形直接摆设在战术地图上以方便辨识。队伍可以在进入不同区域、有队员受伤或其他情形下任意更动行进顺序。

一般而言，比较强壮的野蛮人，战士或圣武士通常会走前面。法师，术士和吟游诗人会走在避免遭受直接攻击的位置，通常是队伍的中间或后段。牧师或德鲁伊可以成为好的后卫，因为他们还算强壮，而且把医疗者放到前线太危险。游荡者，巡林客和武僧是很好的斥侯，但小心不要离队伍太远，以防不测。

队伍成员如果靠的很近，可以互相保护，但却容易同时被法术所伤，有时稍微散开一点也是个好主意。

宝藏

人物在冒险时，通常可以得到各种金银财宝，他们可能发掘出上古宝藏、也可能因击败坏蛋而取得其财宝，或是领取雇主付的佣金。

分配战利品：一般而言，队伍会将财宝平分给参与冒险的人。虽然也许有些人的等级比其他人高，或有人在某次的冒险中特别辛苦，但最简单，快速，且最适当的方法还是平分宝藏。



金币（实物大小）



特殊物品：宝石可以出售换成金币平分给所有队员，但有些宝物大家可能不想变卖，举例而言，魔法物品的卖价只有买价的一半，还不如留在身边。分配时可以将该物品以购入的半价计算（也就是售出价格）。例如，乔森、莉达、米雅莉和托达克平分 5000 金币外加一个+1 大钢盾，这个魔法盾牌的售出价格为 500 金币，所以这些宝藏总值 5500 金币。平分之后，其中三个人可以分到 1375 金币，第四个人（可能是托达克或乔森）可以拿到魔法盾牌（价值 500 金币）和 875 金币。如果有多人想要同一样物品，他们可以竞价决定谁买到该物品。在上例中，若乔森跟托达克都想要那面盾牌，他们可以互相竞价。若托达克最后以 800 金币赢得竞价，那么所有宝藏价值 5800 金币。平分之后，米雅莉、乔森和莉达各得 1450 金币，而托达克拿到盾牌（价值 800 金币）和 650 金币。竞价时，除非人物愿意另外掏钱加价购买，否则竞标的价钱不能超过他原本那份宝藏价值。在上例中，如果托达克本来身无一文，那么他最高只能出价 1250 金币。如此他可得到这个盾牌，其他人则平分 5000 金币。如果没有人愿意拿某样特殊宝物，可以把它卖掉（若找得到买主，出售价格为购买价格的一半，见《地下城主指南》），然后平分金币。**花费：**冒险时难免需要一些团队开销。被石化蜥蜴变成石头的人物得花 450 金币请牧师施「破除结界」法术才能复原（参阅 128 页表 7-8，此乃五级法术，等级 9 以上的牧师才能施展）。基本作法是以冒险中发现的宝藏来支付这些费用，然后再分配剩余的宝物。

队伍基金：
队伍也可以设立一笔公用基金，以便购买对整个队伍有用的物品，如：医疗药水或圣水等。**累积财富：**当你和朋友分完宝藏后，即可更新你的人物表。这笔钱可以用来购买更好的武器和装备，甚至魔法物品。

其他奖赏

由于人物的行为以及 DM 跑团风格不同，人物可能获得金钱以外的其他报酬。以下列举一些可能的奖赏，不能涵盖所有种类。你可以自行创造符合战役风格的奖赏。

名声

名声不能存在银行，却是很多人追求的目标。追求名声的人多半穿着独特的衣服或 盔甲，常款待吟游诗人，甚至使用具有个人风格的玺戒、罩袍、旗帜或其他象征物品。

追随者

当一般人听到英雄的事迹时，他们可能愿 意成为追随者，提供帮助。追随者可能是见习生、仰慕者、部属、学生或助手。

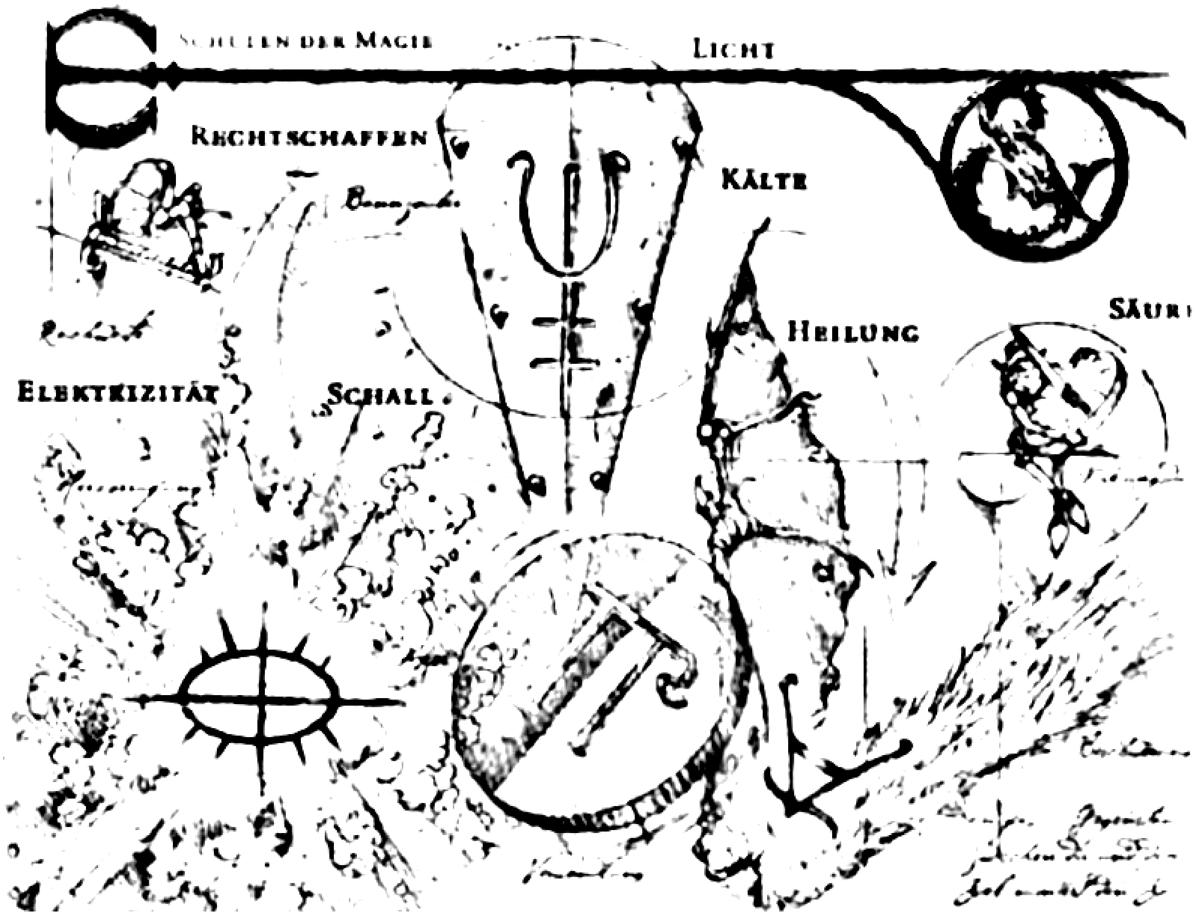
领地

人物或队伍可透过武力或赏赐而获得领地。领地的收益依类型不同而定（如：耕地可获得农作税收）。领地也可用来建立个人或队伍的根据地，例如：教堂，修道院，法师学院等。

头衔与荣勋

主教、贵族或皇室通常会以头衔或荣勋赐予有功的英雄，这些荣誉通常会伴随着其他实质的奖赏，如：金币、领地、官衔、勋章、玺戒、冠冕和其他象征地位的物品。





米雅莉已经是学成的法师,准备和同伴进行危险的冒险，现在她正坐着，面前摊着法术书。她逐页挑选可能用得到的法术，默想著书上的字句。书上都是她亲手抄写的神秘符号，别人可能完全看不懂，但是这些符号却能释放她心中的能量。每个法术只剩下最后的步骤即可完成施放，她只要专注心神，就可以将这些准备好的法术施展出来。

法术是一种一次性的魔法效果，可以分为两大类：奥术（Arcane spells，法师、术士和吟游诗人施展奥术）和神术（Divine spells，牧师、德鲁伊、老练的圣武士和巡林客施展神术)。部分施法者只能从有限的已知法术中挑选欲施展的，有些则可以广泛地使用各式法术。大多数的施法者须在事前准备法术（比如研读法术书、虔诚祈祷或冥想)，有些人则不须准备可以直接施展。虽然不同人物使用不同方式学习和准备法术，但施展的方式都很像。

神术和奥术又分为八个魔法学派，每个学派的法术效果不同。本章将说明这八个学派的差别，并大致叙述法术说明的格式及法术作用的细节，其中包括多重魔法合成的效果，以及几种特殊魔法能力的差异。

施法

不管是奥术或神术，也不论是事先准备或临时选择，施展法术的方式都是一样的。

法术如何作用？

法术作用方式会依法术类型而异，以下是三个基本例子：

魅惑人类：托达克想对一群地精强盗逼问巢穴所在，于是米雅莉向其中一名施展「魅惑人类」。DM 为该地精做意志检定失败（米雅莉一级法术的 DC=13）。米雅莉是 1 级法师，所以该地精在一小时之内会把她当作朋友，坦白说出消息。

一级召唤怪物术：莉达正和一个大地精奋战，米雅莉施展「一级召唤怪物术」召来一只天界犬，可令天界犬在目光所及 25 尺范围内现形。她决定令它在大地精的对侧出现。一轮之后，米雅莉完成施法，天界犬现形。它可以马上攻击大地精，而且获得夹击+2 加值。莉达下一回合进行「偷袭」将大地精打倒。在米雅莉下一回合开始时，天界犬消失，因为此法术对 1 级施法者而言只能维持一轮。

燃烧之手：米雅莉想对一些小型蜈蚣施展「燃烧之手」，并尽可能击中最多目标。移动之后，她周围 15 尺内有三只蜈蚣，但是都未邻近，所以不会在她施法时攻击她。她选好施法的方向，发出锥状的魔法火焰往三只蜈蚣射去。扮演米雅莉的玩者掷 1d4 决定伤害，结果掷出 3。DM 为每只蜈蚣作反射检定（米雅莉施展一级法术的 DC=13)，只有一只成功。失败的两只受到 3 点伤害而倒下。通过检定者伤害减半（1 点）而存活。

施展法术的过程有时很直接，就像乔森为托达克施展「治疗轻伤」，有时却比较复杂，例如乔森想要凭声音向一群躲在「深幽黑暗术」中的纳迦施展「疫病虫群」，又同时想要躲避纳迦的战蜥人仆役的攻击。

选择法术

施法时要选择法术。牧师、德鲁伊、老练的圣武士、老练的巡林客和法师只能选择当天已经准备好的法术（见 177 页准备法师法术与 179 页准备牧师法术的说明）。吟游诗人和术士可以选择他们已知的任何法术，只要符合等级要求即可。

施法时你必须能够说话（若该法术含有言语成分）、做出姿势（若该法术含有姿势成分），并持有材料或器材（若有需要）。此外，你必须专注施法——激战时是很难专注的（见下文详述）。

如果某个法术具有多重功效，你可在施法时选择特定功效，不须在准备时决定（吟游诗人或术士也不必多次学习该法术）。例如，「抵抗元素伤害」可以防护一个生物受到火焰、寒冷或其他能量伤害，你可以在施法时选择其中一种形式。

一旦你施展了某个准备好的法术，便不能再次施展，除非重新准备（如果你准备了许多份相同的法术，每一份可施展一次）。吟游诗人或术士不须准备法术，但针对各等级法术每日可施展的数量有限，只要未达到上限便可重复施展相同法术。

专注

你在施法时必须专心，如果被干扰便需进行「专注」检定，施展的法术等级愈高就愈容易受到干扰，「专注」检定 DC 也愈高（愈高级的法术愈需要专心）。检定失败则耗掉该法术且没有任何效果。

受伤：施法时受伤或受到魔法攻击会使你分心而导致法术失败。若你在施法途中遭到攻击，必须进行「专注」检定（DC=10+所受伤害+你所施的法术等级）。若检定失败则施法失败。你在施法途中可能遭到攻击（有些法术需要一轮或更长的时间才能施展），也可能遭敌人反击而受伤（例如：因为施法或准备动作而遭受的借机攻击）。

如果你受到持续伤害（如「强酸箭」），则有一半的伤害在施法时发生。你必须进行「专注」检定（DC=10+最近一次持续伤害的一半+你所施的法术等级）。如果最近一次伤害是该伤害源的最后一次伤害（如「强酸箭」的最后一轮伤害），则该次伤害不会使你分心。重复型伤害不算是持续伤害，如「灵能武器」。

法术：如果你施法时正受到其他法术影响，便须进行「专注」检定。如果影响你的法术会造成伤害，则「专注」检定 DC=10+所受伤害+你所施的法术等级。如果该法术是以其他形式干扰你，则「专注」检定 DC=10+该法术的豁免检定 DC+你所施的法术等级。如果该法术不须豁免检定，则将其视为可进行豁免检定般计算。

擒抱或压制：当你与人擒抱或遭受压制时，你只能施展不须姿势成分的法术，而且你必须已经将材料成分握在手中。即使如此，你仍须进行「专注」检定（DC=20+你所施的法术等级），检定失败则法术失效。

强力震动：如果你骑着马行进、坐在马车里、搭乘小船通过急流、在暴风雨的船舱中，或任何类似的状况下施法，你便要作「专注」检定（DC=10+你所施的法术等级），检定失败则法术失效。

剧烈震动：如果你骑着快马、坐在高速驰骋的马车里、搭乘小船通过暴风、在暴风雨的甲板上，或任何类似的状况下施法，你便要作「专注」检定（DC=15+你所施的法术等级），检定失败则法术失效。

剧烈天气：在剧烈天气下施法必须作「专注」检定。如果你在强风暴雨中施法，「专注」检定 DC=5+你所施的法术等级。如果你在强风冰雹或沙尘中施法，「专注」检定 DC=10+你所施的法术等级，检定失败则法术失效。如果是由法术引起的气候现象，则依照上述法术影响专注的规则处理。

防御式施法：如果你不想在施法时引发借机攻击，可以一边施法、一边闪避。你必须作「专注」检定（DC=15+你所施的法术等级），检定失败则法术失效。

纠缠：如果你被网子、绊足包（见 128 页），或类似法术纠缠（如「纠缠术」），你必须作「专注」检定（DC=15），检定失败则法术失效。

反制法术（Counterspell）

所有法术都可以用来作为反制法术。当对方施法时，你可以使用相同的法术阻碍他的法术能量。只要法术名称相同，即使用神术反制奥术亦可。

反制法术如何作用：若要反制法术，你必须先进行准备动作（见 160 页），并选择反制对象。你必须等对方施法后才能完成动作（你仍然可以移动，因为准备动作属于标准动作之一）。

如果你的反制对象开始要施法，你要进行「辨识法术」检定（DC=15+该法术等级），此检定属于即时动作。若检定成功，表示你认出对方的法术，可以加以反制。如果检定失败，你便不能反制。

接着你必须施展相对应的反制法术才能完成反制。一般而言，只有完全相同的法术才能反制，例如：「火球术」可以反制另一个「火球术」，而「延迟爆裂火球」虽然跟「火球术」很类似，但不能反制「火球术」，反之亦然。如果你准备了相同法术（若需要准备法术的话），便可施展出来反制对方法术。如果对方在法术距离内，两个法术便会互相抵销。

反制超魔法法术：反制法术时，不须考虑是否有配合超魔法专长。例如，正常的「火球术」可以反制极效的「火球术」（也就是经过「法术极效」超魔法专长所强化的「火球术」），反之亦然。

特定说明：有些法术可以特别用来互相反制，尤其当这些法术彼此具有相对效果时。例如，你可以用「缓慢术」或「加速术」来反制另一个「加速术」，也可以用「缩小术」反制「变巨术」。

以「解除魔法」来反制：你可以用「解除魔法」来反制其他法术，而且不须认出对方施展的法术。但「解除魔法」并非一定能成功反制（见 223 页有关反制魔法的说明）。

施法者等级

法术的力量常取决于施法者的等级，通常就是你的施法职业等级。例如，「火球术」的伤害值是「每施法者等级 1d6」（最高达 10d6），所以 10 级法师的「火球术」比 5 级法师强。

你可选择用较低等级的强度施展某个法术，但调降后的等级必须能够施展该法术，而且所有与等级相关的法术特性都要随之调降。例如，米雅莉为 10 级法师，她的「火球术」可达 800 尺，伤害值 10d6。她可以在施法时选择调降此法术的施法者等级，以减低「火球术」的杀伤力，但是法术距离也要随之减短，而且她不能将施法者等级降到 5 级以下，因为这是法师能施展「火球术」的最低等级。

如果因为职业特性、牧师领域能力或其他特殊能力使你的施法者等级有所修正，则其修正值不只影响法术效果（像是距离、持续时间或能够造成的伤害），同时也会影响在对抗受术者法术抗力时所需进行的施法者等级检定（请参阅 177 页关于法术抗力的说明），以及「解除」检定（包含「解除」检定及 DC）。例如一个 7 级善良领域的牧师在施展该领域法术时视为 8 级牧师，意即「圣光击」可造成 4d8 点伤害，遇到有法术抗力的生物，他可掷 1d20+8 来对抗。要解除他施展的「防护邪恶」法术，视同与一位 8 级施法者对抗。

法术失效

如果法术条件不合规定（如超出距离、区域等因素），则施法失败且法术消失。例如对一只狗施展「魅惑人类」（即使它被变身成人形），则法术失效，因为狗不是此法术的合法目标。

若你施法时无法专注，也会导致法术失效。若你穿着盔甲或盾牌施展具有姿势成分的奥术，也可能导致法术失效（见 123 页表 7-6）。

法术效果

当知道哪些生物（或物体、范围）受到影响，而且也知道他们是否通过豁免检定之后，便可确定法术的作用。

许多法术效果只对某类生物有效，例如：「驱离害虫」只对虫类生物有效；「安抚动物」只对动物和魔法兽有效。针对这些生物，请参阅《怪物图鉴》中与他们有关的说明。

特殊法术效果

许多特殊法术效果都与魔法学派有关。例如属于幻术系「虚假幻觉」的法术会具有某些共通的效果（见 173 页有关幻术系的说明）。某些法术则同时具有多种学派的特性。

攻击：有些法术与攻击有关，例如在「隐形」效果下攻击，法术会因而解除。所有主动进行的战斗动作，即使不会造成伤害也都算是攻击（例如：「卸除武器」或「冲撞」）。试图驱散或斥喝不死生物也算攻击。所有会让对手进行豁免检定、造成伤害或以其他方式阻碍对手施法，都算是攻击。但施展「一级召唤怪物术」或类似法术不算，因为此类法术本身没有伤害任何人。

加值类型：许多法术可以加强受术者的属性、防御等级（AC）、攻击检定或其他特质。法术加值分属于数种不同类型，例如「法师护甲」是以盔甲加值增加 AC，表示此法术可以为你提供暂时的护障；「虔诚护盾」则是以卸劲加值增加 AC，这是使攻击偏转（《地下城主指南》会详细说明各种加值类型）。最重要的是，相同的加值类型通常不能累加，除了闪避加值、大部分环境加值和种族加值之外，只有最佳的加值才发生作用（见本章有关结合魔法效果的说明）。减值的情况亦同，相同类型减值中，只有最差的减值会生效。

召回亡者：某些法术可以让死者复活。

当活着的生物死去之后，他的灵魂会脱离身体离开物质界，穿过星界到达他的神祇所在。若他未信仰任何神，则依阵营决定灵魂的去处。要将死者复生，即是将他的灵魂归回身体。

失去等级：从生到死又死里复生，可说是一段曲折的灵魂之旅。一般而言，任何死而复生的生物都会失去一级经验等级。复活人物遭降级之后，其 XP 为目前等级与下一等级升级所须 XP 的中点。若人物生前是 1 级，则改为失去 2 点体质，而非降级。

复活时失去的等级或体质无法以人为方式回复，即使是「祈愿术」或「神迹术」也不行。当然，复活的人物仍然可以从冒险中获取 XP 重新升级，再因升级而加强体质。

无法复生：敌人可能会阻碍人物复生，使尸体无法以「死者复活」或「复生术」加以复活。例如，受到「锢魂术」便无法复活，此时必须先将灵魂释放出来。

违反意志：如果灵魂不想复生，则无法使其复活。灵魂可以知道欲使其复活者的姓名、阵营和信仰的神祇，可能因此拒绝复活。例如，若圣武士爱尔涵卓被死亡之神奈落的高阶牧师所杀，而且夺走其尸体，爱尔涵卓的灵魂可能不愿意被仇家复活，该牧师便无法成功将她复生。若这名邪恶牧师亟欲将她复活进行审问，可能需要想点别的办法，例如骗个善良牧师将她复活，然后再把她捉住。

结合魔法效果

一般而言，即使在同一地区或受术者身上已经有许多魔法或法术效果，新的法术效果仍依照说明而生效，不受其他法术影响。如果法术之间会彼此影响，法术说明中会有特别解释。以下是一些通则：

累加效果：许多法术会对攻击检定、伤害掷骰、豁免检定或其他特质给予加值或减值，这些法术通常不能重复累计。例如，对同一对象施展两次「祝福术」不会使其获益双倍，但两个「祝福术」仍同时存在受术者身上，若其中一个因故提前消失，另一个会继续作用，直到持续时间结束。同理，施展多次「加速术」不会使受术者愈变愈快。

更清楚地说，加值类型相同便不能累加，即使来自不同法术（或法术以外的效果）也一样。例如，「蛮力术」是以增强加值提高力量，因此无法与法术「神能」的力量增强加值相累加，两者中只有最佳的加值会发生作用。同理，巨力腰带是以增强加值提高力量，因此也不能与「蛮力术」的加值相累加。

加值类型不同：不同类型的加值或减值效果可以互相累加，例如：「祝福术」对恐惧效应的豁免检定提供+1 士气加值，而「防护邪恶」则可对邪恶生物之法术的豁免检定提供+2 抗力加值。若你同时受到「祝福术」和「防护邪恶」，则对恐惧效应有+1 士气加值，同时也对邪恶生物的法术有+2 抗力加值。所以，若邪恶生物对你施展「恐惧术」，则你进行豁免检定时共有+3 加值。

若某个加值没有特别指出类型（只写「+2 加值」而非「+2 抗力加值」），则可以和任何加值类型累加。

强度不同的相同效果：如果同样的法术作用于某区域或某目标，且强度不同，只有最强的效果才会生效。例如，某人被「衰弱射线」击中，遭受-4 力量减值，之后又再被「衰弱射线」击中，遭受-6 力量减值，则总共只遭受-6 减值。但两个法术仍然都存在他身上，如果其中某个「衰弱射线」被解除或因故提前消失，另一个仍会发生作用（只要持续时间还未到）。

结果不同的相同效果：有些法术可能对同一受术者产生多次不同效果，例如：「变形术」可以把对方变成老鼠、狮子或蛇。此时只有最后的效果才有效。只要后面的效果仍生效，先前的效果便不会出现作用，但之前的法术仍然同时存在受术者身上。

使其他效果失效：有时候，某些法术可能使后续的法术失效。例如，某个法师用「形体变化」将自己变成老鹰，之后又被「变形术」变成金鱼。此时由于「形体变化」不会被抵销，且「变形术」不会改变受术者的特殊能力，所以该法师可以利用「形体变化」的效果把自己变成想要的身形）。但如果该法师遭「石化术」变成一尊没有心智能力的石像，他便无法施展「形体变化」为自己变身。

多重心智控制效果：有时候某些控制心智的魔法效果会使别的类似效果无效，例如：被施予「人类定身术」的人无法再受到其他心智控制效果的影响，因为定身术让他无法动弹。只要不是让受术者失去动作能力的心智控制效果，通常不会彼此阻碍，例如：某人被施予「指使术」之后，仍可受到「魅惑人类」影响。但他还是会设法完成之前受指使的任务，而且会抗拒妨碍他完成任务的事物。换言之，「指使术」不会抵销「魅惑人类」，但可能使其效果减弱。如果某人同时受到多方的心智控制，他会尽可能完成所有人的命令。如果这些命令彼此冲突，则发令者必须作魅力对抗检定，看谁取得控制。

相反效果的法术：效果相反的法术皆以正常方式依序计算加减值效果。有些法术会彼此抵销或反制。这些效果会在法术说明中详述。

立即效果：立即生效的法术若作用在相同的对象或地区，则效果会累积。例如：若两个「火球术」击中同一个生物，他必须作两次豁免检定，分别依结果计算伤害。若他同时受到两个「治疗轻伤」，也都会正常生效。

法术说明

第十一章列出的法术说明都具有固定的标准格式，格式中的各项目简述如下：

名称

首先会列出该法术的中英文名称。

魔法学派（子学派）

法术名称的下一行则会列出该法术所属的学派（School）及子学派（Subschool）。

几乎所有法术都分属于八大魔法学派，相同魔法学派的法术具有相似的作用方式。只有少数法术为「共通」类，不属于任何学派。（如「秘法印记」、「有限祈愿术」、「魔法恒定术」、「魔法技俩」和「祈愿术」）。

防护系（Abjuration）

顾名思义，防护系法术是以防护为主。它们可以制造物理或魔法障壁、消除物理或魔法能力、伤害入侵者或甚至驱逐来自异界的生命体。防护系的代表法术包括：「防护邪恶」、「解除魔法」、「反魔场」和「放逐术」。

作用中的防护系法术若彼此相距 10 尺内超过 24 小时，其交界处会产生几乎不可见的魔法波动。因此，与该防护系法术相关的「搜索」检定 DC 减少 4。

有些防护系法术可以制造障壁阻挡某类生物，但不能用来逼退该类生物。如果用来逼退该类生物，你会明显感受到障壁受到压力，如果继续逼进，该法术便会消失。

咒法系（Conjuration）

咒法术系法术分属五个子学派。咒法系法术可以产生物体、生物或某些能量（召唤），也可以从其他位面传来生物（呼唤）、进行医治（医疗）、长途移动生物或物品（传送）或在特定地点制造物体和效果（创造）。你唤来的生物通常会听令于你，但并非总是如此。咒法系的代表法术包括各种「召唤怪物」法术、「治疗轻伤」、「死者复活」、「传送术」和「铁墙术」。

你不能将生物召唤至其他生物或物体的内部，他们也不能浮现在空中。召来的生物或物体一定要出现在可以支撑的空旷表面上，而且必须位在法术距离之内，但出现之后便可离开法术距离。

呼唤（Calling）：此类法术可以从其他位面呼来生物。被呼来的生物可以返回原来的位面，但此法术可规定返回的条件。呼来的生物若被杀则死亡，但他们不会消失或重组，这与召唤一样（见下文说明）。此类法术的持续时间为立即，也就是说，呼来的生物不受「解除魔法」影响。

创造（Creation）：此类法术可操弄物质，制造出物体或生物（依循上述咒法的规则）。如果此法术的持续时间不是立即，便是由魔法力量维持创造物，因此只要法术终止或被解除魔法，创造的生物或物体随即消失无踪。如果法术的持续时间是立即，则创造出来的物体或生物只是藉由魔法协助生成，因此可以永久留存。

医疗（Healing）：有些神术可以治疗生物，甚至将其复活，包括各种治疗性质的法术。

召唤（Summoning）：此类法术可以将生物或物体召至指定地点。当法术终止或被解除魔法，召来的生物就会被传回原来地方。召来的若是物体，便不会返回原处，除非法术说明另有规定。召来的生物若被杀或生命值降到 0 点以下，也会返回。但该生物并未死亡，24 小时后会复活，这段期间内不能再召唤该生物。

当此法术终止时，召来的生物也会消失，该生物所施的所有法术也随即终止。召来的生物不能使用天生的召唤能力，也不会自愿施展需要支付 XP 的法术或类法术能力。

传送（Teleporation）：将生物或物体传送到远距之外，威力甚至可以横跨位面。与「召唤」不同的是，除非另有说明，否则传送术通常都只代表单向旅程，且无法被解除。传送术是透过星界来进行即时的旅行，可以阻挡星界旅行的话就可以阻挡传送。

预言系（Divination）

预言系法术可以使你知道过去的秘密、预测未来、找到物品或看穿骗人的法术。此系的代表法术包括：「鉴定术」、「侦测思想」、「锐耳术／鹰眼术」和「真实目光」等。

许多预言系法术的影响区域是锥状（见 175 页说明），并随着你的视线移动。锥状即为人物每轮可以扫视的范围。如果你重复检视某个地方，通常可以获得额外资讯，详情参见各法术说明。

探知类：这类法术造出隐形感应场，将收集到的资讯传给你。除非另有说明，否则感应场的知觉敏感度与你相当，包含任何会影响到你知觉能力的法术或效果（像是「黑暗视觉」或「识破隐形」）。这个感应场视为一个独立分离的知觉器官，因此即使你目盲、耳聋或受到任何知觉障碍，都不会影响感应场的能力。目标生物的智力值若为 12 以上，则可进行智力检定（DC=20），通过则可察觉魔法感应场。作用中的探知类法术可被解除。

铅片或魔法防护效果（如「反魔场」、「心灵屏障」或「回避侦测」都可阻挡探知类法术，你会察觉到法术被阻挡。

控惑系（Enchantment）

控惑系法术可以影响他人心智，控制其行为。此系的代表法术包括：「魅惑人类」与「暗示术」。

控惑系法术分为以下两类：

魅惑（Charm）：此类法术可以改变受术者对你的看法，通常会将你视为朋友。

胁迫（Compulsion）：此类法术强迫受术者改变他的行为或想法，有时可让你决定对方的动作，甚至控制对方。

塑能系（Evocation）

塑能系法术可以操弄魔法能量，就像是无中生有。许多法术具有华丽的效果，通常也能造成重大的伤害。此系的代表法术包括：「魔法飞弹」、「火球术」和「闪电束」等。

幻术系（Illusion）

幻术系法术可以欺瞒他人，使人看见不存在之事，或看不见存在之事。该系法术也可使人听见幻音，或记忆从未发生之事。此系的代表法术包括：「无声幻影」、「隐形」和「隐匿之纱」等。幻术系法术包含以下五类：

虚假幻觉（Figment）：此类法术可制造不实感觉，但无法改变既有事物的样子。感觉到虚假幻觉者都会感受到相同的事，不会随人不同（亦即不是个人独有的感觉）。虚假幻觉不能让事物看起来与其他事物类似。虚假幻觉不能复制有意义的语音，除非法术说明中特别允许。如果可以产生有意义的语音，必须是你能说的语言。如果你试图产生你不会说的语言，则该声音会成为无意义的语音。同样地，你无法造出你不知道长相的事物。

因为虚假幻觉和五官幻觉（见下文说明）都是假的，所以它们无法产生其他幻术的真实效果。它们无法伤害生物或物体、无法承受重量、无法提供养分，也不能提供保护。一般而言，这类法术是用来造成敌人困惑或延迟，但无法直接进行攻击。例如，你可以用「无声幻影」造出一个棚子，但是这棚子完全无法挡雨。

虚假幻觉的 AC=10+体型调整值。

五官幻觉（Glamer）：此类法术会改变受术者的感官知觉，使其看到、摸到、尝到、闻到或听到与真实不同的事物，或使其完全感觉不到。

心灵幻觉（Pattern）：此类法术和虚假幻觉一样可以使人看到错误影像，但心灵幻觉还可以影响其心智。所有心灵幻觉都是影响心灵法术。

魅影幻觉（Phantasm）：此类法术可造出只有施法者和受术者才体会得到的心象。这完全存在于心中，是个人内心的感受（并非外在可见的幻象），其他人不会知道这些感受和景象。所有魅影幻觉都是影响心灵法术。

幽影幻觉（Shadow）：此类法术可以造出半真实的事物，施法者透过其他位面的能量制造出这些事物。此类法术可以产生真实的效果，也能造成实质伤害。

豁免检定与幻术（不相信）：遇到幻术效果的生物除非特别注意，或与幻术造出的事物互动，否则不能进行豁免检定，自动将幻术当真。例如，当某队伍遇到一座幻术楼梯，若有人停下来检查或试探该楼梯，则他可进行豁免检定。

若豁免检定成功则可识破幻术，但是虚假幻觉和魅影幻觉仍会保留透明的外形。例如，若你成功通过虚假幻觉楼梯的豁免检定，你可以知道这座楼梯不安全，而且可以看到楼梯后的事物（若有光源），但依旧会看到虚假幻觉的楼梯残影。

若豁免检定失败，表示人物未发现真相。但若遇到可以完全证明幻觉不真实的状况，则不须作豁免检定，例如：你从幻术楼梯上跌下来，便会知道楼梯有问题。若有人看穿幻术，并将真相告知其他观察者，则其他人的豁免检定获得+4 加值。

死灵系（Necromancy）
死灵系法术是操弄死亡与生命力量的法术，大多与不死生物有关。此系的代表法术包括：「惊恐术」、「操纵死尸」和「死亡一指」等。

变化系（Transmutation）
变化系法术可以改变事物的性质或状态。此系的代表法术包括：「变巨术」、「缩小术」、「变形术」和「形体变化」。

性质描述

在学派与子学派后方会列出法术的性质类别。某些法术具有多重性质。

法术性质描述包括：强酸、风、混乱、寒冷、黑暗、死亡、土、电击、邪恶、恐惧、火焰、力场、善良、语言、秩序、光明、影响心灵、音波和水。

大部分性质描述在游戏效果上并没有实际作用，只是说明该法术如何与其他法术、特殊能力、罕见怪物或阵营等事物互相作用。

语言性质的法术是用智慧语言作为沟通媒介，例如：施展「命令术」时，若受术者不能了解你说的话，则法术失效。这可能是因为受术者不懂你的语言，也可能是由于环境太吵。

影响心灵的法术只能作用于智力为 1 以上的生物。

等级

下一行会列出法术等级，数字 0 至 9 代表法术的强度。本行会列出可施用该法术的职业，或者所属的牧师领域及等级。法术等级会影响抵抗该法术时进行豁免检定的 DC。

例如，「人类定身术」的等级栏位为「等级：吟游诗人 2、牧师 2、术士／法师 3」，意即对吟游诗人与牧师来说是二级法术、对术士与法师来说是三级法术。「魔化防具」的等级栏位为「牧师 3、力量 3、战争 3」，代表对牧师来说是三级法术、且为三级的力量领域与战争领域法术。

可施法的职业包括：吟游诗人、牧师、德鲁伊、圣武士、巡林客、术士与法师。

领域法术包括：风、动物、混乱、死亡、破坏、土、邪恶、火、善良、医疗、知识、秩序、机运、魔法、植物、保护、力量、太阳、旅行、诡术、战争与水。

法术成分

法术成分是你在施法时必须作的事或必须拥有的东西。每个法术的说明中都标示有该法术所需要的的成分类型。若需要的是材料、器材或经验值（XP），会在内文说明中特别详述。一般而言你不须为了法术成分操心，但当你因故无法使用某种材料，或所须材料、器材特别昂贵时，法术成分就显得重要了。

言语（Verbal）：言语成分就是用口说出语词，你必须清晰明朗地发出声音。若嘴被塞住或受到「沉默术」，会因为难以说话而妨碍施法。耳聋的施法者有 20%的几率无法完成法术的言语成分。

姿势（Somatic）：姿势成分是指手势或某些肢体动作。你必须至少空出一只手，才能完成姿势成分。

材料（Material）：材料成分是指某些物质材料或物体，它们会在施法时消耗掉。除非特别说明，否则不须计算材料成分的消耗和花费，只要有法术材料包，即可假设你已经拥有所有施法材料。

器材（Focus）：施法器材为某种道具。和材料成分不同，施法器材可重复使用。除非特别说明，否则不须计算器材成分的花费，只要有法术材料包，即可假设你已经拥有所有施法器材。

法器（Divine Focus）：法器是一种精神象征物。牧师和圣武士的法器是圣徽，代表人物的信仰；邪恶牧师的法器是邪徽；德鲁伊和巡林客的法器通常是槲寄生或冬青植物的树枝。

如果法术说明中标示「器材／法器」或「材料／法器」，则对奥术而言是指材料成分或器材成分，对神术而言是法器成分（斜线前为奥术，后为神术）。

消耗经验值：有些强力法术（如「祈愿术」、「通神术」、「神迹术」）会需要付出 XP。没有任何法术可以回复以此法失去的 XP（即使「复原术」也不行）。如果你的 XP 不够，便无法施展该法术；且所消耗的 XP 量不能因此让你等级下降，所以 XP 不足时不可消耗。不过在升级时，可以选择不升级而消耗 XP。XP 的消耗方式如同材料成分，施法时会马上失去，不论法术成功与否。

施法时间

许多法术的施法时间是「1 标准动作」，其他则需耗费 1 轮以上，当然有些法术也可透过即时动作施展，请见第八章有关各种动作的说明。

有些法术的施法时间是「一整轮」，施展这类法术属于整轮动作。开始施法之后，要到下一轮你的回合开始时，法术才会生效，施法动作同时结束，而你可以正常动作。

有些法术要花一分钟的时间施法，要到一分钟之后，在你的回合开始时，它才会生效。在这十轮之内，你都是以整轮动作在施法，若被打断，则法术失败。

施法时间若为一轮以上，则在该轮中你必需持续专注。若在法术完成前无法专注，则法术失败。

施法时间为「1 即时动作」的法术（如「羽落术」）则不计入每轮 1 法术的限制。但你每轮亦只能施展一次即时动作法术，施展这类法术不会引发借机攻击。

当法术生效时，你才须作出所有相关决定（距离、目标、区域、效果、功效等），例如：若你施展「召唤怪物术」，到下一轮法术生效时你才须决定要让怪物出现在哪里，或召唤哪些怪物。

距离

本栏决定了法术的施放距离，即法术效果作用的最远距离，以及最远起源点。如果法术效果有任何部分超出最远距离，该部分都视为无效。标准距离包括：

个人：此法术只能影响你自己。

接触：你必须接触到受术对象。会造成伤害的接触类法术与武器一样可造成重击，掷骰原值为 20 时即可发动重击，成功给予对手两倍的伤害。某些接触类法术可同时让你接触多个目标，像是「传送术」与「水面行走」。只要接触得到，施法时你可以接触多个同意让你接触的目标，但在施法完成的同一轮内，你必需保持接触着他们。

近距：此法术可以施展到离你 25 尺远之处。施法者等级每升高 2，可再增加 5 尺（意即施法者等级 2 级时 30 尺、4 级时 35 尺）。

中距：此法术可施展到 100 尺+10 尺 / 每施法者等级。

远距：此法术可施展到 400 尺+40 尺 / 每施法者等级。

无限制：此法术可施展到与你同一位面的任何地方。

以尺标示：有些不适用标准距离的法术，则以「尺」为单位特别说明。

瞄准

你必须选择某些法术的影响对象，或是法术效果出现的位置。描述中的下一段将列出法术的影响目标或区域。

目标：有些法术（如「魅惑人类」）需要选择目标。这些法术会直接施到生物或物体上，你必须要明确指定目标。例如，你不能只是说「我要打首领」，然后就随便往一群强盗施展「魔法飞弹」（此法术可准确命中目标）。如果你想打首领，你必须指认且看见该名首领（当然也可以用猜的）。不过你可以在施法完毕时再指定对象。

如果施法对象是你自己（这一行会注明「目标：自己」），你不须作豁免检定，也没有法术抗力。因此该法术的说明中不会列出豁免检定和法术抗力栏位。

某些法术会限制你只能施展在愿意受术的目标身上。你可在任何时候宣告自己为愿意受术者，即使处于措手不及状态或不是自己的回合。昏迷生物自动视为愿意受术；只是无法动弹或陷入无助状态，但却没失去意识的生物则否，例如被束缚、畏缩、擒抱、麻痹、压制或震慑的生物。

某些法术允许你在施法之后更换新的目标或区域，像是「炽焰法球」与「灵能武器」。更换目标为移动动作，不会引发借机攻击。

效果：有些法术（例如「召唤怪物」）可以制造或召唤出事物，而非影响现存目标。你必须明确指出要让事物出现的位置（如「我要「疫病虫群」出现在 20 尺远的地方，进入纳迦躲藏的黑暗区域中」）。距离限制会影响效果出现的最远位置，若该效果可移动（如：召唤出来的怪物），它的移动不受法术距离所限制。

射线：有些效果是射线，如「衰弱射线」。射线的瞄准方式如同远程武器一样，但射线通常属于远程接触攻击，而不是普通的远程攻击。如同远程武器一样，即使看不到目标，你也可以试着朝暗处或隐形生物发射射线。当然，你的视线或目标对象可能会被其他生物或物体所掩蔽。

如果射线法术具有持续时间，则是指遭射线射中后的效果持续时间，而不是射线本身的持续时间。

会造成伤害的射线法术与武器一样可造成重击，掷骰原值为 20 时即可发动重击，成功给予对手两倍的伤害。

扩散：有些效果会从某个起源点扩散一定范围，最常见的就是各种云雾。此类效果会散布到你可能看不到的地方。计算距离时必须考虑法术效果实际经过的路径与转角。计算扩散的距离时须沿着墙边计算，而非直接穿墙而过。移动时也不可直接斜跨过转角。施法时，你必须指出起源点位置，但不需要看到整个效果线（详见下文），「隐雾术」即为一例。

影响区域：某些法术会影响一整片区域。有些法术说明会详述影响区域，但一般而言可分为后述几类。

无论影响区域的形状为何，你都必须选择这些法术的起始处，但是你无法指定哪些生物或物体会受到影响。法术的起源点为地图格线的交叉点。要决定某生物是否位于影响区域内，请使用方格计算其距离，算法与人物移动或远程攻击时相同，差别只在于一般是以中央方格为中心一格格计算，而法术范围则是以格线交会点为原点。对角线的话算两格。如果影响区域的边界落于方格远缘，则该方格中所有事物都视为位在影响区域内。如果边界仅触及方格近缘，则该方格内所有事物不受此法术影响。

爆发、弥漫或扩散：区域法术的影响方式通常为爆发、弥漫或扩散，无论是哪一种，你都必须决定起源点以计算影响范围。

爆发法术会影响区域内所有未受掩蔽的事物，即使你看不见他们。例如你指定十字通道的中央为「解除魔法」的源点，此法术会向各方爆发，影响到转角后面你看不到的生物。虽然你无法由施法处看到他们，但从法术源点可能可以。若该生物与法术起源点之间具有完全掩蔽，则不受影响，亦即法术效果不会跨越转角。爆发的标准范围为球形，但有时会特别注明为锥状。爆发范围为从起源点起算，向四面八方延伸到的最远距离（半径）。可以「圣光击」为例。

弥漫法术的效果与爆发类似，却会持续从起源点散发出来，直到持续时间结束。弥漫范围多为锥状或球形，例如「侦测魔法」。

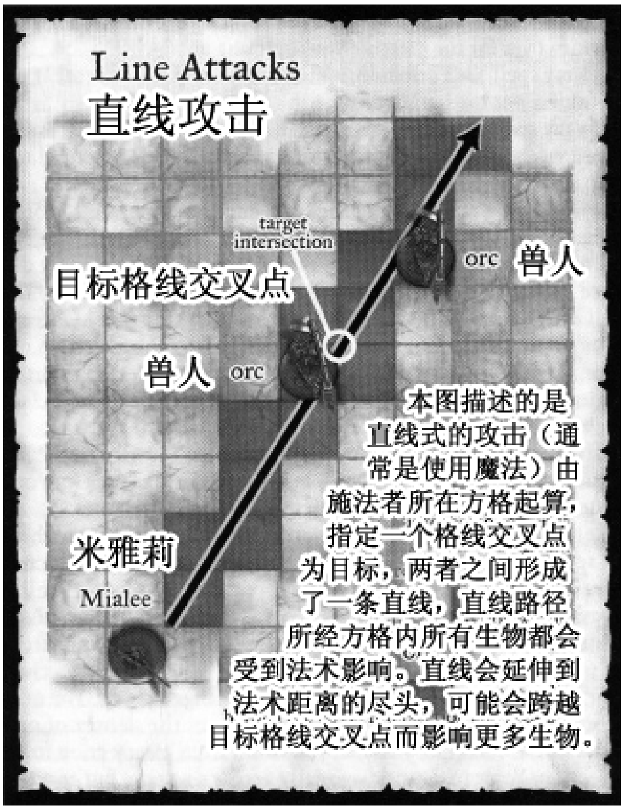
扩散法术的效果与爆发类似，但是会转弯。选择法术起源点之后，法术会从该处往四面八方扩散至一定距离。计算影响范围时以实际扩散的路径计算，其中也包括转弯。「火球术」即为一例。

锥状、柱状、直线或球状：区域法术的影响范围形状通常为锥状、柱状、直线或球状。

锥状法术会以你为中心，对你指定的方向射出四分之一圆形。锥状由你所在方格的任一角落为中心，往指定方向开展出去。多数锥状法术的影响方式为爆发或弥漫（详见上文），因此不会跨越转角。例如「寒冰锥」。

施展柱状法术时必须选择起源点，该点即为圆柱在地面的中心，法术效果会从底端往上形成柱状。柱状法术不受范围内的障碍物妨害，「焰击术」即为一例。

直线法术会以你为中心，对你指定的方向直直射出。直线可由你所在方格的任一角落发出，往指定方向延伸直到法术效果可及的最远距离，或直到击中挡到效果线的障碍物为止。直线法术可影响直线路径所经方格上的所有生物，例如「闪电束」。



球状法术的效果会由起源点开始扩展，涵盖整个球状区域。球状法术的影响方式可能为爆发、弥漫或扩散，可参考「法术无效结界」。

生物：有些法术效果会直接影响生物，但却是影响特定区域内的某类生物，而不是指定个别生物。影响区域可能是球状爆发（如「睡眠术」）、锥状爆发（如「恐惧术」）或其他形状。

许多法术只影响「活物」，这是指除了不死生物和构装生物以外的所有生物。例如「睡眠术」就只影响活物，如果你对着一群豺狼人和骷髅的混合军团施展「睡眠术」，只能影响豺狼人，骷髅不受影响。

物体：有些法术会影响区域内的物体（见上文，但影响对象为物体而不是生物）。

其他：影响区域较特殊的法术，会在法术说明中详述。

（可变）：如果法术的效果区域说明写着「（可变）」，表示你可以改变该法术影响区域的形状。改变后的效果或区域长、宽、高均不得小于 10 尺。许多效果或区域是以立方单位显示，如此便容易塑造成不规则的形状。空中或水下的区域常须视为是三度空间。

效果线：效果线是一条未受阻挡的路线，标示出法术发生效果的范围。效果线会被实体障碍物所阻挡，有点像是计算远程武器时所使用的视线，但是效果线不受雾、黑暗，或其他会限制正常视线的类似因素所影响。

施法时，你与目标对象或目标位置之间必须具有畅通的效果线（如：召唤怪物时，你与怪物出现地点之间必须有畅通的效果线）。你与法术效果起源点之间（如「火球术」的中心），也必须有畅通的效果线。爆发、锥状、柱状和弥漫型法术会从起源点（爆发点、锥形顶点、柱状圆切面或弥漫起源点）、目标生物或目标物体延伸出效果线。

实体障碍物上若有 1 平方尺以上的孔，便无法阻挡效果线，意即 5 尺宽的墙上若有够大的洞，则对效果线来说不视为障碍物。

持续时间

法术的持续时间说明了法术效果可维持的时间长短。

定时：许多法术效果会持续数轮、数分钟或数小时不等。当时限一到，法术效果随即消失。如果法术效果时间不定（如「律令震慑」），则由 DM 秘密掷骰决定。

立即：此法术的能量会在施法时瞬间释放，但其效果可能会持续一段时间。例如，施展「治疗轻伤」后，法术会立即生效，但治疗的效果不会随法术能量消失而丧失。

永久：法术能量与效果会一直存在。然而若受到「解除魔法」，则效果便会消失，如「秘密文页」。

专注：只要你保持专注，法术能量就会持续存在。专注于维持法术属于标准动作，不会引发借机攻击。但专注时有可能被干扰（如同施法时被干扰一样），一旦被干扰，法术即结束。专注于某个法术时便不能施展另一个法术。有时候，某些法术会在专注结束后持续一小段时间，例如：「催眠图纹」的持续时间是「专注+2 轮」。此类法术的效果会在你停止专注之后，持续至指定时间结束为止。除了上述状况之外，你都必须保持专注才能维持住法术，但仍不能超过法术说明中规定的持续时间。当任一受术者离开法术距离，亦视同为打断专注。

受术者、效果和区域：若法术直接影响生物（如「魅惑人类」），则法术效果会附在受术者上，直到持续时间结束。若法术可创造出某些效果，则这些效果有可能静止，也可能会移动（如：召唤出来的生物可追杀敌人）。这些效果可能在持续时间结束前遭除去（如「云雾术」的效果被强风吹散）。如果法术效果影响的是一片区域（如「沉默术」），该效果会停在该区域，直到持续时间结束。生物进入该区域便会受到法术影响，离开之后则不受影响。

接触类法术与暂不散发：你在施展接触类法术时，可以不必马上散发，并积存该次效果。你可以每轮持续进行接触攻击，但若施展其他法术，之前积存的效果便马上消失。

某些接触类法术（像是「传送术」或「水面行走」）允许你接触多个目标，此时的效果无法积存，你必须在结束法术的同一轮内接触到所有目标。

能量散发：有些法术会持续到触发或能量散发为止。例如「魔嘴」要到触发时，才会说出讯息，然后消失。

（解消）：如果法术说明的「持续时间」一栏中标示「（解消）」，表示你可以随时解消法术。你必须位于法术效果的范围内，并且说出解消的语词，这语词通常是由法术的言语成分转变而来。如果该法术没有言语成分，则可以手势解消法术。解消法术属于标准动作，不会引发借机攻击。需要专注的法术只要停止专注即可解消，不须耗费动作。

豁免检定

大部分伤害法术可让受术者进行豁免检定以避免某些效果。法术说明中的「豁免检定」一栏标示了所需进行的豁免检定，及通过豁免检定的结果。

通过则无效：受术者通过豁免检定则法术效果无效。

通过则部分生效：受术者通过豁免检定可以减轻某些效果（例如死亡减轻为受伤）。

通过则效果减半：受术者通过豁免检定则法术伤害减半（舍去小数）。

无：受术者不可进行豁免检定。

过则不相信：受术者通过豁免检定则可忽视法术效果。

（物体）：此法术可针对物品。只有当该物品是魔法物品或正在被持用（拿着、穿着或握着等），持用者才须进行豁免检定。除非该物品的加值较高，否则此时应采用持有者的豁免检定加值（某些此类法术也可以对生物施展）。魔法物品的豁免检定加值等于「2+该物品施法者等级的一半」。

（无害）：此类法术通常是有益的，但受术者可以选择是否要进行豁免检定。

豁免检定难度等级（DC）：施法时，对方的豁免检定 DC=10+法术等级+你相对应的属性加值（法师是智力；术士或吟游诗人是魅力；牧师、德鲁伊、圣武士和巡林客是感知）。同一法术的法术等级依职业而异，如「火焰陷阱」是德鲁伊的二级法术，却是术士或法师的四级法术，请依照你的职业来计算法术等级。

豁免检定成功：一旦通过豁免检定，受术生物会感觉到某种带有敌意的魔法效果通过他的身体或心灵，但是无法确知究竟是什么作用。例如，若秘密对某人施展「魅惑人类」，而他通过豁免检定，他会感觉到有人对他使用魔法，但是他不能确知这魔法想要作什么。同样地，当你施展目标型法术时，若受术者通过豁免检定，你也会感觉到你的魔法失败。但若是持续作用或区域型法术，你便无法知道对方是否通过豁免检定。

自动成功或失败：检定时的掷骰原值若为 1（丢出 d20 的结果为 1），则豁免检定一定失败，法术效果还可能破坏外露的物品（见下方「检定后的留存物品」说明）。检定时的掷骰原值若为 20（丢出 d20 的结果为 20），则豁免检定一定成功。

自愿放弃豁免检定：受术者可以自愿放弃豁免检定，接受法术效果。即使受术者对某些效果有特殊抗力（如：精灵对睡眠效果有抗力），他也可以将抗力压抑下来，自愿接受法术效果。

表 10-1：受魔法攻击影响的物品

顺序[1]	物品
第一	盾牌
第二	盔甲
第三	魔法头盔、帽子或头带
第四	手上物品（包括武器、法杖等）
第五	魔法斗蓬
第六	未取出或收于鞘内的武器
第七	魔法护腕
第八	魔法衣服
第九	魔法珠宝（包括戒指）
第十	其他

（1）顺序愈前面表示愈容易受到影响。

检定后的留存物品：一般而言，除非法术效果中特别说明，否则受术者身上所有物品都不会受到魔法攻击影响。但如果受术者的豁免检定掷出 1，且该攻击可对物品造成伤害，则他身上某个暴露在外的物品将会损坏。一般而言，表 10-1 中最上方的四类物品最容易受创，决定最容易受创的四样物品之后，掷骰判断哪样物品损坏（见 165 页有关破坏物品的说明）。例如，托达克被「闪电束」击中，豁免检定掷出 1。他身上最容易受创的四样物品是：盾牌、盔甲、战斧和未取出的短弓（他没有魔法头盔或魔法斗篷，所以该两栏跳过不计）。

若某样物品没有魔法，也没有被持用或穿着，便不能进行豁免检定，而是直接计算伤害。

法术抗力（Spell Resistance）

法术抗力（简称 SR）是一种特殊的防御能力。如果你的法术受到对方的法术抗力所阻碍，你便须进行施法者等级检定（1d20+施法者等级），检定结果至少须等于受术者对该法术的法术抗力。换言之，受术者的法术抗力就像是对魔法攻击的 AC 一样。《地下城主指南》对法术抗力有更详细的说明。进行施法者等级检定时，需计入所有对施法者等级的修正值，像是由领域法术所赋予的力量。

法术说明中「法术抗力」一栏会标示该法术是否受法术抗力影响。通常只有当受术者成为法术目标时，法术抗力才有效，若是进入作用中的法术效果区域，则不计算法术抗力。

法术抗力说明中，「物体」和「无害」的意思和豁免检定中一样。对于标示「无害」的法术，受术者必须自愿放弃法术抗力（耗费一个标准动作）才可接受法术效果。在这种情形下，你就不需要进行施法者等级检定。

法术细节

法术说明中的这个段落会详述法术的作用与运作方式。如果前述栏位中标明的是「见说明」，则法术细节就是其说明。如果此法术是奠基于另一法术（见 181 页「系列法术」，则必需参照其他法术的法术细节。

奥术

法师、术士和吟游诗人施展的是奥术。奥术可以直接操弄神秘的魔法能量，这通常需要一些天赋才能（如术士）、长久的学习（如法师）或两者兼具（如吟游诗人）。奥术比神术更容易发出惊人的效果，例如飞行、爆炸或变形等。

准备法师法术

米雅莉（1 级法师）将与同伴展开冒险，她可以准备两个一级法术（1 级法师有一个一级法术，米雅莉的智力 15 可再加一个）、三个零级法术（法师通常将零级法术称为「戏法」）。她从法术书中选了「魅惑人类」、「睡眠术」、「侦测魔法」（两次）和「光亮术」。旅行途中，她和同伴遭到豺狼人攻击，她施展「睡眠术」。成功击败豺狼人后，她使用「侦测魔法」检查豺狼人是否留下魔法物品（结果没有）。接着队伍在野外扎营过夜。第二天早上，米雅莉又可以选择准备法术。她已准备好昨天剩下的「魅惑人类」、「侦测魔法」（一次）和「光亮术」。她选择放弃「光亮术」，然后再选择准备「睡眠术」、「侦测魔法」和「幻音术」。她花了半个多小时准备这些法术，因为这些法术占了她每日法术数量的一半多一点。

法师的等级会限制他可准备和可施展的法术数量（见 55 页表 3-18），智力高的法师可以额外多准备一些法术（见 8 页表 1-1）。法师可以重复准备相同的法术，每个一发。准备奥术是一件劳心费神的事，所以法师的智力值必须高于 10+该法术等级。

休息：法师必须在头脑清醒时才能准备法术。为了让头脑清醒，法师必须至少要有八小时的睡眠。他不必熟睡八小时，但是这段时间他不能从事移动、战斗、施法、使用技能、对话，或任何需要花费体力或精神的事。如果中途受到打扰，每次打扰需要多花一小时的时间休息，而且在准备法术前一定至少要有一小时的休息时间。如果法师因故不须睡觉，他仍然需要八小时的休息时间，安定心神准备法术。例如，虽然精灵法师只须四小时冥想便可恢复体力，但仍然需要八小时的休息才能准备法术（他只要先冥想四小时，再休息四小时，便可准备法术）。

施法间隔与中断休息：法师施展法术之后，会因为耗费心神而降低准备新法术的能力。因此，法师在开始准备法术前八小时之内所施的法术，都计为当日的法术数量。例如，若米雅莉一天正常可准备两个一级法术，而她在晚上施展了「魔法飞弹」，次日早上她只能准备一个一级法术。

准备法术的环境：准备法术时，法师必须在宁静、空间足够且舒适的地方保持专注。虽然环境不必奢华，但也不能有足以使法师分心的事物。恶劣的气候、受伤或豁免检定失败等，都会导致法师分心。法师还需要有法术书和足供阅读的光源。只有「阅读魔法」这项法术不需要法术书即可准备，许多法师很早便习得这项重要特长。

法术准备时间：休息之后，法师必须阅读法术书才能准备法术。要将每日可施法术数量全部准备完成，需要一个小时的时间。如果只是要准备其中一部份，则按比例缩短时间，但最少仍需 15 分钟安定心神。

法术选择与准备：除非法师准备好新的法术，否则他只能施展昨日已准备但还未用掉的法术。法师会在准备法术时挑选法术。其实准备法术就是施法的第一步骤，准备完成的法术代表只差一两个最后步骤就可以完成施法，让法师可以在时间压力下施展大部分的法术。法术书即为法师施展法术的指引。如果法师留存一些昨日准备但还未用掉的法术，他可以在重新准备法术时将其放弃，空出栏位准备新法术。

法师也可以暂时空着一些栏位，等到环境和时间适当再继续准备法术，但继续准备时不能放弃之前已经准备的法术，也不能使用之前已准备又用掉而空出的栏位，只能使用之前预留空着的栏位，除非再度休息。继续准备的过程也需要至少 15 分钟，所以如果之前预留四分之一以上的栏位，便需要更长的时间。

法术栏位：第三章的各职业表格详列出各职业每日可施展的各等级法术数量，亦即具有多少个空白的法术栏位。你可以在高等级法术栏位中填入较低等级的法术，例如：7 级法师至少有一个四级法术栏位，和两个三级法术栏位（见 55 页表 3-18）。然而，他可以选择准备三个三级法术，其中之一占用了四级法术的栏位。请注意，如果某个人物因为属性不足，以致于无法施展较高等级的法术，他还是可以获得该等级法术的栏位，但是只能填入较低等级的法术。

维持法术：准备好的法术会留在法师心中，只要完成必要的法术成分就可施展出来。施法时，法术会撷取法师的能量散发出去，也因此会使他感到疲惫。某些特定事件（如魔法物品或怪物的特殊攻击）会使法师忘记已准备的法术。

死亡和维持法术：若法师死亡，他会忘记所有已准备的法术。有些强力魔法（如「死者复活」、「复生术」、「完全复生术」）可以救活法师，也能同时回复他失去的法术能量。

奥术文字

法师使用带有复杂的神秘文字来描绘奥术的魔法力量，这些字是所有法师都认得的符号，而非自创。但是每个法师会使用自己的系统做纪录，所以即使是高强的法师，也需要一些时间才能解读其他法师写的纪录。

欲解读奥术文字（如：抄在别人法术书或卷轴上的文字），须做「辨识法术」检定（DC=20+法术等级）。若检定失败则无法认出该法术，而且要到次日才能重新作检定。若施展「阅读魔法」，可马上解读法术文字，不须作检定。如果抄写者本来就是要让其他法师阅读，也不须作检定。

解读某段魔法文字之后，不须再做检定即可再次阅读。解读魔法文字可使阅读者了解该法术的效果（如同法术说明所述）。如果该魔法文字是奥术卷轴，且阅读者可以施展奥术，他便可以尝试施展该卷轴（参见《地下城主指南》关于卷轴的说明）。

法师法术和借用法术书

法师可以借用他人的法术书来准备自己已经学会的法术，但是不一定能准备成功。首先，法师必须解读书上的文字（见上文有关奥术文字的说明）。解读成功之后，法师必须再进行「辨识法术」检定（DC=15+法术等级）以准备法术。如果检定成功，则法师可准备该法术。如果要再次准备同个法术，也得作同样的检定，如果检定失败，他便无法准备该法术，直到次日为止（但如上所述，法师解读法术成功后，不须再做检定便可阅读）。

将法术加入法术书

将新法术加入法术书有许多种方法。若法师选择专精某学派的魔法，便只能学习他所能施展之学派的法术。

升级获得法术：法师在冒险时通常会努力用功，所以每当法师升级时，他可以选择两个新法术加到法术书，代表研究略有小成。这两个法术必须是法师能够施展的等级。若法师选择专精，则这两个法术中至少要有一个是该专精学派的法术。



从其他法术书或卷轴复制法术：法师也可以从其他法术书或卷轴上，复制法术到自己的法术书里。法师必须先解读该法术（见上文有关奥术文字的说明），接着花一天研读该法术。研读结束后，法师要作「辨识法术」检定（DC=15+法术等级）。若该法术属于法师的专精学派，则可获得+2 加值。专精法师不能学习禁制学派的法术。

若检定成功，法师即可将该法术抄到法术书中（见下文有关将法术抄写至法术书的说明）。如果抄写来源是法术书，则原书不受影响。若是抄自卷轴，则卷轴上的法术会消失。

若检定失败，法师便无法了解或抄写法术。除非提升「辨识法术」技能级数，否则无法再次尝试抄录。从卷轴上抄写失败的话，不会让卷轴上的法术消失。

在大多数情形下，法师会收费出租法术书抄写权，租金通常等于法术等级 x50 金币。不过大部分的法师都会藏私，对拥有的最高等级的法术会收取较高的费用，甚至完全不外借。不过友好的法师之间也常会互相交换抄写同等级法术，而不收取费用。

独立研究：法师可以自行研究既有的法术，或创造全新的法术。《地下城主指南》第二章有详细说明。

将新法术抄写至法术书

法师领悟某个新法术之后，便可将其抄至法术书中。

时间：抄写法术至少需要 24 小时，不计法术等级。

法术书空间：每个法术等级需要一页的空间，所以二级法术需要两页、五级法术需要五页，以此类推。零级法术仍需要一页。一本法术书有 100 页。

材料和花费：每抄写一页法术需要 100 金币（包括特殊鹅毛笔、墨水等材料）。

请注意，若法师是因为升级而获得新法术，便不须付出这些时间或花费。因为他是在冒险过程中努力用功，已逐渐投入时间和成本。

替换或复制法术书

如果法师将法术书弄丢了，他可以重新制作一本新的法术书，过程与研究新法术相同。如果他心中已经准备了某个法术，他便可以直接写到新的法术书上，每页花费 100 金币（见上文将新法术抄写至法术书的规则）。抄写之后，他便会忘记该法术，就像是施展用掉一样。如果他并未准备法术，则可以从借来的法术书中先准备法术，然后再写下来。

如果是直接复制法术书，过程一样，但比较简单。付出的时间和每页的花费减半。

卖法术书

有时战利品里有法术书，可以卖到其价值的一半（法术书的价值为每页法术 100 金币，卖价为半价）。若整本写满（100 页）则价值 5000 金币。

术士和吟游诗人

术士和吟游诗人也是施展奥术，但是不用准备法术，也不需要法术书。术士和吟游诗人的等级会限制他们的每日法术数量（见第三章的职业说明），魅力值高可以获得额外法术（见 8 页表 1-1）。他们所能施展的法术等级不可超过自身魅力值-10。

每日法术数量：术士和吟游诗人每天都要集中精神才能施法。他们需要八小时的休息（如同法师），然后花 15 分钟集中精神（吟游诗人必需利用吟唱或演奏来专注心神），才能恢复当天的法术数量。如果没有这个过程，他们便无法回复当日的法术栏位。

举例而言，7 级吟游诗人金宝可以施展一个三级法术（他的魅力值为 16，可获得一个额外法术）。如果他今日用掉了一个三级法术，就必须到次日集中精神之后，才能再施展三级法术。

施法间隔：和法师一样，术士和吟游诗人在最近八小时内施展的法术，都计入当日法术数量。

将法术加入术士或吟游诗人的法术选单：术士和吟游诗人只能于升级时获得新法术，吟游诗人的可知法术量请查阅表 3-5，术士请见表 3-17，可知法术请查阅第十一章的法术列表。如果 DM 允许，术士和吟游诗人也可以靠研读理解以学会新法术（见 54 页术士的法术说明）。

举例而言，术士海涅特升到 2 级，可以获得一个额外的零级法术。他可以从术士和法师的零级法术列表中挑选，也可以从卷轴或法术书上学到某个奥术。

神术

牧师、德鲁伊、老练的圣武士和巡林客会施展神术。神术和奥术不同，是来自神圣之源的魔法力量。牧师的施法能力是由神祇所赋予，德鲁伊和巡林客的施法能力是来自大自然的神圣力量，圣骑士的法术则是源自善良与秩序的神圣力量。神术通常被用医疗或保护，且比奥术来得朴实平和。

准备神术

施神术者也和法师一样需要准备，但有些许不同。神术的施法能力和感知有关，若想要准备某个神术，施神术者的感知值必须等于 10+该法术等级，例如：牧师或德鲁伊的感知值必须至少为 10，才能准备零级法术；感知值至少为 11，才能准备一级法术。（施神术者通常将零级法术称为「祷念」。）感知还会影响额外法术的数量。

每日时辰：施神术者必须在事前准备法术，但却不必休息。施神术者需要选择一个时辰进行祈祷，以便接受法术。此时辰通常与日月星辰的运行有关，例如：日出、日落、月出或午夜等，都是常见的选择，有些神祇会规定特定的时辰或条件。如果某人因故无法在适当时辰祈祷，他必须尽快赶上。如果他因为错过时辰而无法祈祷获得法术，就只能等到隔天的适当时辰了。

法术选择和准备：施神术者要在每日的特定时辰，透过祈祷和冥想来准备法术。准备法术所需的基本时间是一小时（和法师一样），周遭环境必须平静祥和。施神术者不需要一次准备所有法术，他可以空出一些栏位，之后再准备。但牧师的心灵只有在特定时辰才足以准备法术，所以继续准备时，不可使用当日放弃或因为用掉而空出的法术栏位。

施神术者不需要法术书，但职业会限制他的法术选择（见第十一章），牧师、德鲁伊、圣武士和巡林客的法术列表都不同。牧师在创造人物时，还可选择两个领域。每个领域都有其对应的一到九级领域法术与特殊神赋力量。牧师每天可从两个领域法术中，每法术等级选择一个来准备，作为额外领域法术。亦即只要能够施展该等级法术，可额外准备一到九级的领域法术各一。（额外领域法术是以「+1」标示于 31 页表 3-6 中。）如果某个领域法术不在牧师可用的法术列表中，他便只能使用领域法术栏位准备该法术。

法术栏位：第三章中的各职业表格详列出各职业每日可施展的各等级法术数量，亦即具有多少个空白的法术栏位。你可以在高等级法术栏位中填入较低等级的法术，例如：7 级牧师至少有一个四级法术栏位，和两个三级法术栏位。然而，他可以选择准备三个三级法术，其中之一占用了四级法术的栏位。请注意，如果某个人物因为属性不足，以致于无法施展较高等级的法术，他还是可以获得该等级法术的栏位，但是只能填入较低等级的法术。例如，某个 9 级牧师的感知只有 14，他不能施展五级法术，但是他可以在该栏位中填入低于五级的法术。

施法间隔：如同奥术一样，在最近八小时之内的施展的神术，都计入当日法术数量。

对「治疗伤害」或「造成伤害」类法术进行法术转换：善良牧师（或信仰善神的牧师）可以用等级相同或较低的「治疗伤害法术」替代之前准备好的法术，但不能替代领域法术。邪恶牧师（或信仰邪神的牧师）可以用等级相同或较低的「造成伤害法术」替代之前准备好的法术，也不能替代领域法术。信仰中立神的中立牧师，可以在创造人物时选择要像善良牧师一样以「治疗伤害法术」，或是像邪恶牧师一样以「造成伤害法术」进行法术转换。用来替代的「治疗伤害法术」或「造成伤害法术」，在效果上与经过准备而施展的完全一样。

对「召唤盟友术」进行法术转换：德鲁伊可以用等级相同或较低的「召唤盟友术」替代之前准备好的法术。用来替代的「召唤盟友术」在效果上与经过准备而施展的完全一样。

神术文字

如同奥术一样，神术也可以抄写阅读（见上文有关奥术文字的说明）。只要具有「辨识法术」技能，便可解读或识别神术，但只能从卷轴上施展自己职业法术列表许可的神术。

新的神术

获得新神术的方式有以下两种：

升级获得法术：施神术者在冒险时通常会努力用功，每当其神术等级提升，便可以自动习得该等级的法术。

独立研究：人物也可以自行研究新法术，方法和奥术类似（详细说明参见《地下城主指南》第二章）。除非法术发明者分享给别人，否则只有本人可以施展该法术。有些发明者会透过教会提供该法术，但不是人人如此。施神术者可以将法术写在魔法卷轴上（假设他有「抄录卷轴」专长），也可以写在法术书中。其他人看到之后，只要等级够高并且与发明者的职业相同，便可以学习施展该法术。学习时必须先解读该法术（见上文有关奥术文字的说明）。

特殊能力

梅杜莎、树精、鸟妖以及其他许多魔法生物不须施法便能产生魔法效果，使用法杖、权杖等魔法物品甚至职业特性也都可以制造魔法效果。这些效果分为两类：类法术能力和超自然能力。除此之外，某些特定职业或特殊生物会使用一些非魔法的特殊能力，这称为特异能力或天生能力。

类法术能力：树精的「魅惑人类」和恶魔的「高等传送术」都是类法术能力，通常这些能力的效果与同名法术完全相同。少数类法术能力较独特，这会在能力说明中详述。

类法术能力不需要言语、姿势或材料成分，也不需专注或耗费经验值，使用者想到就可启动。即使施展同名法术需要姿势成分，防具亦不会影响类法术能力的成功率。除非能力或法术说明中另有规定，否则使用类法术能力都需耗费一个标准动作。除此以外，类法术能力在各方面都与同名法术一样。类法术能力会受到法术抗力和「解除魔法」所影响。若某区域不受魔法影响（如：施有「反魔场」），类法术能力也无效。类法术能力不能用来反制法术，也不会被反制。

有些生物近似术士，施展奥术的方式与术士相同，而且也要准备所需的法术成分。某些个别生物（例如某些龙）既拥有类法术能力，也可以使用术士的方式施展其他法术。

超自然能力：龙息、梅杜莎的石化凝视、幽灵的能量吸取，以及牧师使用正能量或负能量来驱散或斥喝不死生物，都属于超自然能力。跟法术不同，这些能力不会在战斗中遭受干扰，通常也不会引发借机攻击。超自然能力不会受法术抗力、不会受反制或「解除魔法」影响。若某区域不受魔法影响（如：施有「反魔场」），超自然能力也无效。

特异能力：游荡者的「反射闪避」和巨魔的再生能力都属于特异能力。跟法术不同，这些能力不会在战斗中遭受干扰，通常也不会引发借机攻击。特异能力不会受「解除魔法」影响，在施有「反魔场」的区域内仍然有效。特异能力虽然有时违背物理法则，但不算是魔法。

天生能力：此为生物与生俱来的能力，例如：鸟会飞。除了特异能力、超自然能力和类法术能力之外的，即为天生能力。

本章的前半部将会依各种施法职业与领域列出法术列表，法术名称后的 M 代表该法术需要使用材料，F 代表需要器材，通常都不包含于法术材料包中。X 则代表需要消耗施法的经验值。

本章其他节则依法术英文名称作排序，列出所有法术的详细说明。

系列法术（SpellChains）:有些法术需要参考它们所根源的基本法术，由基本法术与延伸法术所形成的关系就称为系列法术。（好比说「治疗轻伤」是所有治疗类法术的基本；「次级异界誓盟」是「异界誓盟」与「高等异界誓盟」的根源。）在系列法术中排序较后的法术，只说明其与基本法术不同的部份。与基本法术相同的项目或其它描述则不再重复。

法术表示法:在本章的简述与说明中，法术以英文字母排序，但系列法术例外。当法术名称以「高等」、「次级」或「集体」开头时，则以接下来的法术名称排序。例如「集体暗示」及法术说明会列于「暗示」下。

生命骰数（HD）:在法术效果上，生命骰数就等于是人物等级。若该生物的生命骰数只与种族有关，无关职业，则其人物等级即等于其生命骰数。

施法者等级(CasterLevel):法术效果通常取决于施法者等级，也就是施法者用于施法的职业等级。若该生物没有职业，则其施法者等级等于其生命骰数，除非另有指定。法术列表中的「等级」就是指施法者等级。

法术效果与状态:若法术影响受术者的状态（像是目盲、虚体化、隐形或震慑），请由书末附录的「名词解释」查阅各种状态的描述。《地下城主指南》第八章中也有详细的描述。

生物与人物:在法术说明中，「生物」与「人物」同义。

法术-索引

A-195 B-199 C-203 D-209 E-215 F-218 G-221 H-224 I-227
J-230 K-230 L-230 M-232 N-238 O-238 P-240 Q-245 R-245
S-249 T-262 U-265 V-266 W-266 Z-269

吟游诗人的法术（BARD SPELLS）

吟游诗人零级法术（戏法）

舞光术（Dancing Lights）:制造火把或其他光源。
晕眩术（Daze）:4HD 以下的人形生物会失去下一次的动作。
侦测魔法（Detect Magic）:侦测 60 尺内的法术或魔法物品。
闪光术（Flare）:使一个生物目眩（攻击检定-1）。
幻音术（Ghost Sound）:发出虚幻的假声。
指北术（Know Direction）:指出北方。
光亮术（Light）:使目标物品如火把般发光。
瞌睡术（Lullaby）:使受术者昏昏欲睡，「侦察」与「聆听」检定受到-5 减值，对抗「睡眠术」时的意志检定受到-2 减值。
法师帮手（Mage Hand）:可对 5 磅以内的物品使用心灵遥控。
修复术（Mending）:修复目标物品的细微损伤。
传讯术（Message）:可在远距离使用轻声交谈。
开关术（Open/Close）:打开或关上小或轻的目标物品。
魔法技俩(Prestidigitation):玩一些小把戏。
阅读魔法（Read Magic）:阅读卷轴及法术书。
提升抗力（Resistance）:受术者的豁免检定获得+1 加值。
召唤乐器(Summon Instrument):召唤出一项施法者指定的乐器。

吟游诗人的一级法术

魔法警报（Alarm）:产生警报结界，持续时间为每等级 2 小时。
活化绳（Animate Rope）:造出一条魔法绳，依你的命令动作。
惊恐术（Cause Fear）:使一个 5HD 以下的生物逃窜 1d4 个回合。
魅惑人类（Charm Person）:使一个人类成为你的朋友。
通晓语言（Comprehend Languages）:懂得所有可说可写的语言。
治疗轻伤(Cure Light Wounds):治疗 1d8 点伤害，每等级再多治疗+1 点，最高+5 点。
侦测密门（Detect Secret Doors）:发现 60 尺内的密门。
魔法易容（Disguise Self）:改变自己的外貌。
抹消术（Erase）:消除一般或魔法性的书写文字。
脚底抹油（Expeditious Retreat):你的速度增加 30 尺。
羽落术（Feather Fall）:目标物品或生物以缓慢的速度下落。
油腻术（Grease）:将 10 尺的方型区域或一个物品变的油腻。
狂笑术（Hideous Laughter）:目标生物失去动作能力，持续时间 1 轮/每等级。
催眠术（Hypnotism）:使生命骰数总和为 2d4 的生物群陷入迷魂状态。
鉴定术（Identify）M:鉴识魔法物品的其中一项特性。
次级困惑术（Lesser Confusion）:使受术者受到困惑，持续时间为 1 轮。
魔嘴（Magic Mouth）M:触发时会说话。
涅斯图伪装灵光(Magic Aura):改变物品的灵光。
遮蔽物品（Obscure Object）:目标物品不会被探测到。
移除恐惧（Remove Fear）:压抑恐惧感，或使一个受术者的抗恐惧豁免检定+4，每 4 等级增加一对象。
无声幻影（Silent Image）:造出你想要的幻影。
睡眠术（Sleep）:使生命骰数和为 4 的生物群陷入魔法昏睡状态。
一级召唤怪物术（Summon Monster I）:可召唤外界生物为你作战。
塔莎狂笑术（Tasha’sHideous Laughter）受术者在每等级 1 轮中失去动作能力。
隐匿阵营（Undetectable Alignment):隐藏阵营 24 小时。
隐形仆役（Unseen Servant）:制造出服从号令的隐形力量。
腹语术（Ventriloquism）:每等级发出 1 分钟的腹语。

吟游诗人的二级法术

变身术（Alter Self）:变为类似的生物。
动物使者(Animal Messenger):将一只超小型动物送至指定地点。
迷惑动物（Animal Trance）:使生命骰数和为 2d6 的动物陷入迷魂状态。
目盲术／耳聋术（BlindnessDeafness）:使受术者目盲或耳聋。
朦胧术（Blur）:对受术者的攻击会有 20%的失手几率。
安定心神（Calm Emotions）:安抚生物，抵销情绪性效应。
轻灵术（Cat‘s Grace）:受术者获得+4 敏捷加值，持续时间为每等级 1 分钟。
治疗中度伤（Cure Moderate Wounds）:治疗 2d8 点伤害，每等级再多治疗+1 点，最高+10 点。
黑暗术（Darkness）:产生半径 20 尺的超自然黑暗。
怪物晕眩术（Daze Monster):6HD 以下的活物会失去下一次的动作。
减缓毒性（Delay Poison）:使毒性停止对受术者造成伤害，每等级持续 1 小时。
侦测思想（Detect Thoughts）:可以观察到他人的表面想法。
耀眼术（Eagle‘s Splendor）:受术者获得+4 魅力加值，持续时间为每等级 1 分钟。
注目术(Enthrall):使范围 100 尺内所有生物着迷，每等级再多+10 尺。
巧智术（Fox‘s Cunning）:受术者获得+4 智力加值，持续时间为每等级 1 分钟。
闪光尘（Glitterdust）:使生物目盲，或看见隐形生物的轮廓。
英勇术（Heroism）:攻击检定、豁免检定与技能检定+2。
人类定身术（Hold Person）:使一个人形生物无法动弹，持续时间为每等级 1 轮。
催眠图纹(Hypnotic Pattern):使生命骰数和为「2d4+施法者等级」的生物群陷入迷魂状态。
隐形（Invisibility）:受术者隐形，持续时间为每等级 1 分钟，或直到进行攻击为止。
物品定位术（Locate Object）:感应目标物品的所在方向，可指定物品型态或特定物品。
次级幻影（Minor Image）:与「无声幻影」同，但能发出一些声音。
镜影术（Mirror Image）:制造跟你一样的分身幻影，个数为 1d4 个，每 3 等级增加 1 个，最多 8 个。
误导（Misdirection）:误导侦测指定生物或物品的预言系法术。
烟火术（Pyrotechnics）:将火变为眩目的光或呛人的烟。
盛怒术（Rage）:受术者的力量和体质值得到+2 加值，意志检定有+1 加值，AC 有-2 减值。
群体惊恐术（Scare）:使 6HD 以下的生物慌乱。
粉碎音波（Shatter）:发出高速震动的音波，足以伤害目标物品或晶体生物。
沈默术（Silence）:消除半径

15 尺范围内的声音。
音鸣爆（Sound Burst）:对受术者造成 1d8 音波伤害，并有可能震慑他。
暗示（Suggestion）:使受术者遵从暗示动作。
二级召唤怪物术（Summon Monster II）:可召唤外界生物为你作战。
飞虫走兽（Summon Swarm）:召唤蝙蝠、老鼠或蜘蛛群。
巧言术（Tongues）:能说任何语言。
风讯术（Whispering Wind）:将简讯送出，每等级 1 哩。

吟游诗人的三级法术

闪现术（Blink）：你随机的消失、出现，持续时间 1 轮/每等级。
魅惑怪物（Charm Monster）：使怪物相信它是你的盟友。
锐耳术/鹰眼术（Clairaudience/Clairvoyance）：听或看到更远的地方，持续时间 1 分钟/每等级。
困惑术（Confusion）：受术者行为古怪，持续时间 1 轮/每等级。
满怀绝望(Crushing Despair)：目标攻击掷骰、伤害掷骰、豁免，以及其他所有检定均－2。
治疗重伤（Cure Serious Wounds）：治疗 3d8 点伤害，每等级再多治疗 1 点，最多+15。
昼明术（Daylight）：产生半径 60 尺范围的亮光。
沉睡术（Deep Slumber）：使生命骰总数 10 的生物沉睡。
解除魔法（Dispel Magic）：解除魔法或魔法效果。
移位术（Displacement）：攻击受术者有 50%的失手几率。
恐惧术（Fear）：锥形区域内的目标群逃窜，持续时间 1 轮/每等级。
气化形体（Gaseous Form）：受术者变为一团气体并能缓慢飞行。
次等指使术（Geas, Lesser）：指挥生命骰为 7 或更少的生物。
舌灿莲花:「唬骗」检定获得+30 加值，且谎言不会被魔法拆穿。
满怀希望（Good Hope）：目标攻击掷骰、伤害掷骰、豁免，以及所有检定均+2。
加速术（Haste）：受术者移动速度加快，攻击掷骰、 AC、反射豁免检定各+1。每等级影响 1 个生物。
谜幻手稿（Illusory Script ）M :只有事先指定的读者可解读此文字。
隐形法球（Invisibility Sphere）:使 10 尺内所有人隐形。
李欧蒙小屋（Leomund’sTinyHut）:造出可供 10 个生物使用的庇护所。
高等幻影（Major Image）:与「无声幻影」同，只是有声音、气味和温度。
魅影驹（Phantom Steed）:产生魔法马，持续时间为每等级 1 小时。
移除诅咒（Remove Curse）:移除物品或人身上的诅咒。
探知（Scrying ）F :可由远处监视受术者。
塑语术（Sculpt Sound）:造出新声音，或改变旧声音。
秘密文页（Secret Page）:将一页图文改变，使之认不出原文。
识破隐形(See Invisibility):发现隐形生物或物体。
蛇纹法印（Sepia Snake Sigil ）M :造出文字徽记，可使阅读者动弹不得。
缓慢术（Slow）:受术者每轮只能进行一个动作。AC 与攻击检定均-2。可影响的生物个数与等级同。
动物交谈（Speak with Animals）:你可以与动物交谈。
三级召唤怪物术（Summon Monster III）:可召唤外界生物为你作战。

吟游诗人的四级法术

破除结界(Break Enchantment):破除受术者所带有的附加魔法、诅咒、石化，或解除其变化。
治疗致命伤（Cure Critical Wounds）:治疗 4d8 点伤害，每等级再多治疗+1 点，最高+20 点。
侦测探知（Detect Scrying）:警告你有人使用魔法在窃听。
任意门（Dimension Door）:传送至范围内任一地点。
支配人类(Dominate Person):使用心灵控制人形生物。
动作自如（Freedom of Movement）:受术者可以无视障碍物而如常行走。
幻景（Hallucinatory Terrain）:使某种地形看起来像是另一种（如:使原野看起来像森林）。
怪物定身术（Hold Monster）:与「人类定身术」同，但可指定任意生物。
高等隐形术（Invisibility, Greater）:与「隐形」同，但受术者进行攻击后仍可保持隐形。
通晓传奇(Legend Lore)M F :得知一个人、地方或事物的相关传说。
李欧蒙庇护所（Leomund’sSecureShelter）:造出坚固的屋舍。
生物定位术(Locate Creature):指出熟悉生物的方向。
篡改记忆（Modify Memory）:改变受术者的记忆，持续时间 5 分钟。
中和毒性(Neutralize Poison):使受术者对毒免疫，去除物体内外的毒素。
虹彩图纹（Rainbow Pattern）:发出彩光，使生命骰数和为 24 的生物群陷入迷魂。
驱离害虫（Repel Vermin）:蜘蛛、昆虫及其他虫类无法靠近 10 尺以内。
幽影咒法术（Shadow Conjuration）:假拟低于四级的咒法系法术，但只有 20%的真实性。
咆哮术（Shout）:使锥形范围内所有人震耳欲聋，并受到 5d6 点音波伤害。
植物交谈（Speak with Plants）:你可以与一般植物或植物型生物交谈。
四级召唤怪物术（Summon Monster IV）:可召唤外界生物为你作战。
沈默之域（Zone of Silence）:使窃听者无法得知谈话内容。

吟游诗人的五级法术

集体治疗轻伤（Cure Light Wounds, Mass）:对多个生物治疗 1d8 点伤害，每等级再多治疗+1 点。
高等解除魔法（DispelMagic,Greater）:与「解除魔法」同，但检定+20。
托梦法（Dream）:将讯息送至任何正在睡眠中的人。
防范探知（False Vision ）M :利用幻象使探知法术误判。
高等英勇术（Heroism, Greater）:攻击检定、豁免检定与技能检定+4，对恐惧免疫，获得暂时生命值。
心灵迷雾（Mind Fog）:雾中的受术者感知值与意志检定-10。
海市蜃楼（Mirage Arcana）:与「幻景」同，只是包含建筑物。
假象术（Mislead）:使你隐形，并产生分身幻象。
梦魇（Nightmare）:送出虚像，可造成 1d10 点伤害，并使对象疲乏。
常驻幻影(Persistent Image):与「高等幻影」同，但不需集中精神。
伪相（Seeming）:改变人的外貌，每 2 等级可改变一个人。
幽影塑能术（Shadow Evocation）:假拟低于五级的塑能系法术，但只有 20%的真实性。
行影术（Shadow Walk）:步入阴影中，以进行快速移动。
离间曲（Song of Discord）:使目标彼此攻击。
集体暗示(Suggestion, Mass):与「暗示」同，但可影响的生物个数与等级同。
五级召唤怪物术（Summon Monster V）:可召唤外界生物为你作战。

吟游诗人的六级法术

解析咒文（Analyze Dweomer ）F :发现受术者的魔法形态。
活化物体（Animate Objects）:目标物品会攻击你的对手。
集体轻灵术（Cat ‘s Grace, Mass）:与「轻灵术」同，但可影响的生物个数与等级同。
集体魅惑怪物(Charm Monster, Mass):与「魅惑怪物」同，但范围为 30 尺。
集体治疗中度伤（Cure Moderate Wounds, Mass）:对多个生物治疗 2d8 点伤害，每等级再多治疗+1 点。
集体耀眼术(Eagle‘s Splendor, Mass):与「耀眼术」同，但可影响的生物个数与等级同。
慑心目光（Eyebite）:使受术者慌乱、生病或假死。
寻找捷径（Find the Path）:显示直接可到达目的地的路。
集体巧智术（Fox ‘s Cunning, Mass）:与「巧智术」同，但可影响的生物个数与等级同。
指使术（Geas/Quest）:与「次级指使术」同，但可以影响所有生物。
英雄宴（Heroes ‘ Feast）:每等级可带来足够一个生物享用之食物，医治其所有疾病，并施与战斗加值。
奥图迷舞（Irresistible Dance）:强迫受术者跳舞。
永恒幻影(Permanent Image):与「无声幻影」同，但可以有视力、声音与气味。
预置幻影(Programmed Image)M :与「高等幻影」同，但是由事件触发而产生。
投影术（Project Image）:幻象分身可以走动和施法。
高等探知（Scrying, Greater）F :与「探知」同，但更快更久。
高等咆哮术(Shout, Greater):发出可造成 10d6 点音波伤害的惊人吼声，可震慑生物并对物体造成伤害。
六级召唤怪物术（Summon Monster VI）:可召唤外界生物为你作战。
共振术（Sympathetic Vibration）:每轮对没有支撑的结构物造成 2d10 点伤害。
迷罩（Veil）:改变一群生物的外貌。

牧师的法术

牧师零级法术（祷念）

造水术（Create Water）:每等级可造出 2 加仑纯水。

治疗小伤（Cure Minor Wounds）:治疗 1 点伤害。

侦测魔法（Detect Magic）:侦测 60 尺内的法术或魔法物品。

侦测毒性（Detect Poison）：侦测一个生物或小型物体所带有的毒性。

神导术（Guidance）:单次攻击检定、豁免检定或技能检定+1。

造成小伤（Inflict Minor Wounds）:接触攻击，伤害值为 1 点。

光亮术（Light）:使目标物品如火把般发光。

修复术（Mending）:修复目标物品的细微损伤。

净化食粮（Purify Food and Drink）:每等级精制出 1 立方尺的水或食物。

阅读魔法（Read Magic）:阅读卷轴及法术书。

提升抗力（Resistance）:受术者的豁免检定获得+1 加值。

恩赐（Virtue）:受术者获得 1 点暂时生命值。

牧师的一级法术

绝望术（Bane）:敌人受到攻击检定-1，抗恐惧豁免检定-1。

祝福术（Bless）:同伴获得攻击检定+1，抗恐惧豁免检定+1。

祝福圣水（Bless Water）[M]：造圣水。

惊恐术（Cause Fear）:使一个 5HD 以下的生物逃窜 1d4 个回合。

命令术（Command）:使一个受术者在一轮中遵从你所给的一字命令。

通晓语言（Comprehend Languages）:懂得所有可说可写的语言。

治疗轻伤(CureLight Wounds):治疗 1d8 点伤害，每等级再多治疗+1 点，最高+5 点。

诅咒邪水（Curse Water）[M]：造邪水。

观命术（Deathwatch）:查看 30 尺内濒死生物的状态。

侦测混乱／邪恶／善良／守序（Detect Chaos/Evil/Good/Law）:找出相应阵营的生物、法术与物品。

侦测死灵（Detect Undead）：发现 60 尺内的不死生物。

神眷（Divine Favor）:攻击检定与伤害掷骰每 3 等级获得+1 加值。

丧志术（Doom）:受术者的攻击检定、伤害掷骰、豁免检定与技能检定均-2。

忍受元素伤害（Endure Elements）:在寒冷或炎热环境中怡然自得。

熵光护盾(Entropic Shield):用远程武器攻击你会有 20%的失手几率。

躲避死灵(Hide from Undead):不死生物无法察觉受术者，每等级可影响一个对象。

造成轻伤（Inflict Light Wounds）:接触攻击，造成 1d8 点伤害，每等级再多造成+1 点伤害，最高+5 点。

魔石术（Magic Stone）:变出三颗魔石，攻击获得+1 加值，可造成 1d6+1 点伤害。

魔化武器（Magic Weapon）:将魔力灌入武器，使其获得+1 加值。

隐雾术（Obscuring Mist）:周围产生迷雾环绕。

防护混乱／邪恶／善良／守序（Protection from Chaos/Evil/Good/Law）:AC 与豁免检定+2。反制心灵控制，并可使元素生物与异界生物无法靠近。

移除恐惧（Remove Fear）:压抑恐惧感，或使一个受术者的抗恐惧豁免检定+4，每 4 等级增加一对象。

圣域术:Sanctuary）对手无法攻击你，你也无法进行攻击。

虔诚护盾（Shield of Faith）:神圣灵光，可获得至少+2 卸劲加值。

一级召唤怪物术（Summon Monster I）:可召唤外界生物为你作战。

牧师的二级法术

援助术（Aid）:攻击检定与抗恐惧豁免检定均获得+1 加值，并增加 1d8 暂时生命值，每等级再多增加+1 点，最高+10 点。

同化武器（Align Weapon）:使武器变善良、邪恶、守序或混乱。

卜筮(Augury）[M F]:得知动作结果是好是坏。

坚韧术(Bear‘s Endurance）:受术者获得+4 体质加值，持续时间为每等级 1 分钟。

蛮力术（Bull‘s Strength）:受术者获得+4 力量加值，持续时间为每等级 1 分钟。

安定心神（Calm Emotions）：安抚生物，抵销情绪性效应。

崇敬术(Consecrate）[M]:使指定区域充满正能量，使不死生物虚弱。

治疗中度伤（Cure Moderate Wounds）:治疗 2d8 点伤害，每等级再多治疗+1 点，最高+10 点。

黑暗术（Darkness）:产生半径 20 尺的超自然黑暗。

死亡丧钟（Death Knell）:杀害濒死生物，你获得 1d8 暂时生命值、+2 力量值及+1 施法者等级。

减缓毒性（Delay Poison）:使毒性停止对受术者造成伤害，每等级持续 1 小时。

亵渎术（Desecrate）[M]:使指定区域充满负能量，使不死生物茁壮。

耀眼术(Eagle‘s Splendor):受术者获得+4 魅力加值，持续时间为每等级 1 分钟。

注目术(Enthrall):使范围 100 尺内所有生物着迷，每等级再多+10 尺。

寻找陷阱（Find Traps）:如游荡者般注意到陷阱。

遗体防腐（Gentle Repose）：保存一具尸体。

人类定身术（Hold Person）：使一个人无法动弹，持续时间为每等级 1 轮。

造成中度伤(Inflict Moderate Wounds）:接触攻击，造成 2d8 点伤害，每等级再多造成+1 点伤害，最高+10 点。

完全修复术（Make Whole）:修复一件物品。

博识术（Owl‘s Wisdom):受术者获得+4 感知加值，持续时间为每等级 1 分钟。

移除麻痹(Remove Paralysis):移除一或多个生物的麻痹或缓慢效果。

抵抗能量伤害(Resist Energy):可忽略指定能量型态所造成的 10 点（或更多）伤害。

次级复原术（Restoration, Lesser）:解除所有魔法属性减值，或回复 1d4 属性伤害。

粉碎音波（Shatter）:发出高速震动音波，足以伤害目标物品或晶体生物。

护卫他人（Shield Other）[F]：你代替受术者承受半数伤害。

沈默术（Silence）:消除半径 15 尺范围内的声音。

音鸣爆（Sound Burst）:对受术者造成 1d8 音波伤害，并有可能震慑他。

灵能武器(Spiritual Weapon):魔法武器会自己攻击。

观照术（Status）:察看盟友的状态与位置。

二级召唤怪物术（Summon Monster II）:可召唤外界生物为你作战。

隐匿阵营（Undetectable Alignment):隐藏阵营 24 小时。

诚实之域（Zone of Truth）：范围内的对象无法说谎。

牧师的三级法术

操纵死尸（Animate Dead）[M]：制造骷髅、僵尸等不死生物。

降咒（Bestow Curse）:单一属性值-6，或攻击检定、豁免检定、各种检定值都-4，或每次动作有 50%失手几率。

目盲／耳聋术（Blindness/Deafness）:使受术者目盲或耳聋。

疫病术（Contagion）:使受术者感染所指定之疫病。

不灭明焰（Continual Flame）[M]:造出一支永远不灭，不会发热的火把。

造粮术（Create Food and Water）:每等级喂饱三个人或一匹马。

治疗重伤（Cure Serious Wounds）:治疗 3d8 点伤害，每等级再多治疗+1 点，最高+15 点。

昼明术（Daylight）:产生半径 60 尺的亮光。

深幽黑暗术(Deeper Darkness):目标物品半径 60 尺范围内被绝对黑暗所笼罩。

解除魔法（Dispel Magic）:使魔法效果或法术失效。

守卫结界（Glyph of Warding）[M]:魔法刻文，会伤害经过者。

幻影手（Helping Hand）:朦胧的鬼手将受术者带至你面前。

造成重伤（Inflict Serious Wounds）:接触攻击，造成 3d8 点伤害，每等级再多造成+1 点伤害，最高+15 点。

消除隐形（Invisibility Purge）:可消除隐形，范围为每等级 5 尺。

物品定位术（Locateobject）:感应目标物品的所在方向，可指定物品型态或特定物品。

反混乱／反邪恶／反善良／反秩序法阵（Magic Circle against Chaos/Evil/Good/Law）:与防护法术同,但范围为半径 10 尺，每等级维持 10 分钟。

魔化防具（Magic Vestment）：将魔力灌入盾牌或盔甲，使其附加有每 4 等级+1 的增强加值。

融身入石（Meld into Stone）：你和身上的配件可以与石头混合。

遮蔽物品（Obscure Object）：目标物品不会被探测到。

祈祷术（Prayer）:盟友大部分检定都可得到+1 加值，敌人则-1。

防护能量伤害（Protection from Energy）:指定一种能量，每等级可吸收 12 点该种能量所造成的伤害。
移除目盲／耳聋（Remove Blindness/Deafness）:治疗正常或魔法造成的目盲及耳聋。
移除诅咒（Remove Curse）:移除物品或人身上的诅咒。
移除疾病（Remove Disease）:清除对象身上所有疾病。
灼热光辉（Searing Light）:发出射线，每 2 等级可对敌人造成 1d8 点伤害。若对手是不死生物，则伤害更重。
死者交谈（Speak with Dead）:每 2 等级，尸体会回答你一个问题。
塑石术（Stone Shape）:将石头雕塑成任何形状。
三级召唤怪物术（Summon Monster III）:可召唤外界生物为你作战。
水中呼吸法(Water Breathing):受术者可在水面下呼吸。
水面行走（Water Walk）:目标行于水上如履实地。
风墙术（Wind Wall）:使箭矢、小生物及气体转向。

牧师的四级法术

凌空而行（Air Walk）:使受术者可踏入空中（以 45 度攀爬），如在实地行走一般。
操控水位（Control Water）:使水位上升或下降。
治疗致命伤（Cure Critical Wounds）:治疗 4d8 点伤害，每等级再多治疗+1 点，最高+20 点。
防死结界（Death Ward）:对死亡类法术与负能量效果免疫。
次元锚(Dimensional Anchor):阻挡往异次元的移动。
测知谎言（Discern Lies）:发觉蓄意的谎言。
驱逐术（Dismissal）:强迫生物回到原属位面。
预言术（Divination）^{M}:对预定要从事的活动提供有用建言。
神能（Divine Power）:获得攻击加值、力量+6，和每等级+1 点生命值。
动作自如（Freedom of Movement）:受术者可以无视障碍物而如常行走。
巨虫术（Giant Vermin）:将蜈蚣、蝎子或蜘蛛变成巨虫。
法术灌输（Imbue with Spell Ability）:将自发施法给受术者。
造成致命伤(Inflict Critical Wounds）:接触攻击，造成 4d8 点伤害，每等级再多造成+1 点伤害，最高+20 点。
高等魔化武器（Magic Weapon, Greater）:每 4 等级+1，最多+5。
中和毒性(Neutralize Poison):使受术者对毒免疫，去除物体内外的毒素。
次级异界誓盟（Planar Ally, Lesser）^{X}:与生命骰数为 6 的一个外界生物交换条件彼此服务。
毒击（Poison）:接触攻击，可造成 1d10 点体质伤害，1 分钟后再重复。
驱离害虫（Repel Vermin）:蜘蛛、昆虫及其他虫类无法靠近 10 尺以内。
复原术（Restoration）^{M}恢复被吸取的属性值与等级。
短讯术（Sending）:将简讯立刻传至任何地方。
法术免疫（Spell Immunity）:每 4 等级，可使受术者对一个法术免疫。
四级召唤怪物术（Summon Monster IV）:可召唤外界生物为你作战。
巧言术（Tongues）:能说任何语言。

牧师的五级法术

赎罪术（Atonement）$^{F\ X}$:去除受术者的罪孽重负。
破除结界(Break Enchantment):破除受术者所带有的附加魔法、诅咒、石化，或解除其变化。
高等命令术（Command, Greater）:与「命令术」同，但可影响的生物个数与等级同。
通神术（Commune）^{X}:每等级，神祇会回答一个是非题。
集体治疗轻伤（Cure Light Wounds, Mass）:对多个生物治疗 1d8 点伤害，每等级再多治疗+1 点。
反制混乱／邪恶／善良／守序（Dispel Chaos/Evil/Good/Law）:在对抗来自相应阵营生物的攻击时，可获得+4 的加值。
瓦解武器(Disrupting Weapon):产生近战武器消灭不死生物。
焰击术（Flame Strike）:用圣火击打对手，每等级可造成 1d6 点伤害。
圣居（Hallow）^{M}:目标地神圣化。
集体造成轻伤（Inflict Light Wounds, Mass）:对多个生物造成 1d8 点伤害，每等级再多造成+1 点伤害。
疫病虫群（Insect Plague）:出现蝗虫群攻击生物。
正义烙印（Mark of Justice）:设定受术者在进行哪些动作时会触发「诅咒」。
异界传送（Plane Shift）^{F}:最高可使八个对象移动至另一异界。
死者复活（RaiseDead）^{M}:救活死亡的生物，死亡时间上限天数与等级同。
正气如虹（Righteous Might）:身体变大，并获得战斗加值。
探知（Scrying）^{F}:可由远处监视受术者。
杀生术（SlayLiving）:接触攻击可杀害受术者。
法术抗力(Spell Resistance):受术者获得「12+施法者等级」的法术抗力。
五级召唤怪物术（Summon Monster V）:可召唤外界生物为你作战。
痛苦徽记(Symbol of Pain)^{M}:符文被触发后会让邻近生物痛苦。
睡眠徽记（Symbol of Sleep）^{M}:符文被触发后会让邻近生物沉睡。
真实目光（True Seeing）^{M}:见到所有事物的原本面貌。
邪居（Unhallow）^{M}:将目标地变为邪恶化。
石墙术（Wall of Stone）:制造一面石墙，形状可自订。

牧师的六级法术

活化物体（Animate Objects）:目标物品会攻击你的对手。
防活物护罩(Antilife Shell):活的生物无法靠近 10 尺以内。
放逐术（Banishment）:每等级可放逐 2HD 的外界生物。
集体坚韧术(Bear's Endurance, Mass）:与「坚韧术」同，但可影响的生物个数与等级同。
剑刃障壁（Blade Barrier）:造出刀剑环绕保护你，每等级可造成 1d6 点伤害。
集体蛮力术(Bull's Strength, Mass）:与「蛮力术」同，但可影响的生物个数与等级同。
唤起死灵（Create Undead）:制造食尸鬼、妖鬼、木乃伊或魔魂尸。
集体治疗中度伤:对多个生物治疗 2d8 点伤害，每等级再多治疗+1 点。
高等解除魔法:与「解除魔法」同，但检定+20。
集体耀眼术（Cure Moderate Wounds, Mass）:与「耀眼术」同，但可影响的生物个数与等级同。
寻找捷径（Find the Path）:显示直接可到达目的地的路。
禁制术（Forbiddance）^{M}:阻止位面旅行，伤害不同阵营的生物。
指使术（Geas/Quest）:与「次级指使术」同，但可以影响所有生物。
高等守卫结界（Glyph of Warding, Greater）^{M}:与「守卫结界」同，但伤害值可到 10d8 点，或最高可用六级法术。
重伤术（Harm）:每等级对受术者造成 10 点伤害
医疗术（Heal）:每等级治疗 10 点伤害、所有疾病与心理创伤。
英雄宴（Heroes' Feast）:每等级可带来足够一个生物享用之食物，医治其所有疾病，并施与战斗加值。
集体造成中度伤（Inflict Moderate Wounds, Mass）:对多个生物造成 2d8 点伤害，每等级再多造成+1 点伤害。
高等解除魔法（Dispel Magic, Greater）:与解除魔法相同，但是检定可获得+20。
集体博识术（Owl's Wisdom, Mass）:与「博识术」同，但可影响的生物个数与等级同。
异界誓盟（Planar Ally）^{X}:与「次级异界誓盟」同，但生命骰数可至 12。
六级召唤怪物术（Summon Monster VI）:可召唤外界生物为你作战。
恐惧徽记(Symbol of Fear)^{M}:符文被触发后会让邻近生物慌乱。
说服徽记（Symbol of Persuasion）^{M}:符文被触发后会魅惑邻近生物。
不死之死（Undeath to Death）^{M}:每等级可消灭生命骰数和为 1d4 的不死生物，最高 20d4。
御风而行（Wind Walk）:你与盟友化为气态，得以快速旅行。
回返真言（Word of Recall）:将你传送回指定地点。

牧师的七级法术

渎神之语（Blasphemy）:杀害非邪恶阵营的受术者，或使之麻痹、虚弱化或晕眩。
操控天气（Control Weather）:可以改变当地的气候。
集体治疗重伤（Cure Serious Wounds, Mass）:对多个生物治疗 3d8 点伤害，每等级再多治疗+1 点。
灰飞烟灭（Destruction）^{F}:杀害受术者，并完全摧毁目标的残余物质。
律言（Dictum）:杀害非守序阵营的受术者，或使之麻痹、虚弱化或晕眩。
幻化灵体（Ethereal Jaunt）:你变成灵体生物，持续时间每等级 1 轮。
圣言（Holy Word）:杀害非善良阵营受术者，或使之麻痹、虚弱化或晕眩。
集体造成重伤（Inflict Serious Wounds, Mass）:对多个生物造成 3d8 点伤害，每等级再多造成+1 点伤害。
脱身大法（Refuge）^{M}:让物品的持有者被传送到你的所在地。
再生术（Regenerate）:受术者

断裂的肢体可再生，治疗 4d8 伤害，每等级再多治疗+1 点，最高+35 点。
防生物力场（Repulsion）:生物无法接近你。
高等复原术（Restoration, Greater）^{X}:与「复原术」同，再加上恢复所有被吸取的等级与属性值。
复生术（Resurrection）^{M}:使已死对象完全复活。
高等探知（Scrying, Greater）^{F}:与「探知」同，但更快更久。
七级召唤怪物术（Summon Monster VII）:可召唤外界生物为你作战。
震慑徽记（Symbol of Stunning）^{M}:符文被触发后会让邻近生物震慑。
虚弱徽记（Symbol of Weakness）^{M}:符文被触发后会让邻近生物虚弱。
混沌真言（Word of Chaos）:杀害、困惑、震慑、震聋非混乱阵营的对象。

牧师的八级法术

防魔法力场(Antimagic Field):抵销 10 尺内的法术。
混沌护壁(Cloak of Chaos)^{F}:对抗守序阵营的生物时，获得 AC+4、抗力+4、法术抗力 25。
唤起高等死灵(Create Greater Undead)^{M}:制造幽影、缚灵、幽灵与囚魂尸。
集体治疗致命伤（Cure Critical Wounds, Mass）:对多个生物治疗 4d8 点伤害，每等级再多治疗+1 点。
次元锁（Dimensional Lock）:每等级可阻挡 1 天传送与位面旅行。
感知位置(Discern Location):得知目标生物或物品的确实位置。
地震术（Earthquake）:半径每等级 5 尺内产生剧烈摇晃。
火焰风暴（Fire Storm）:每等级可造成 1d6 点火焰伤害。
圣洁灵光（Holy Aura）^{F}:对抗邪恶类法术时，获得 AC+4、抗力+4、法术抗力 25。
高等异界誓盟（Planar Ally, Greater）^{X}:与「次级异界誓盟」同，但生命骰数可至 18。
集体造成致命伤（Inflict Critical Wounds, Mass）:对多个生物造成 4d8 点伤害，每等级再多造成+1 点伤害。
秩序护盾（Shield of Law）^{F}:对抗混乱类法术时，获得 AC+4、抗力+4、法术抗力 25。
高等法术免疫(Spell Immunity, Greater):与「法术免疫」同，但最高可至八级法术。
八级召唤怪物术（Summon Monster VIII）:可召唤外界生物为你作战。
死亡徽记（Symbol of Death M）^{M}:符文被触发后会让邻近生物死亡。
夺魄徽记（Symbol of Insanity）^{M}:符文被触发后会让邻近生物疯狂。
邪恶灵光（Unholy Aura）^{F}:对抗善良类法术时，获得 AC+4、抗力+4、法术抗力 25。

牧师的九级法术

星界投射(Astral Projection)^{M}:将你及伙伴投射入星界。
吸能术（Energy Drain）:受术者获得 2d4 负向等级。
同游灵界（Etherealness）:与同伴一起旅行至灵界。
异界之门(Gate)^{X}:连接两个异界，以供召唤或旅行。
集体医疗术（Heal, Mass）:与「医疗术」同，但可针对多个受术者。
内爆术（Implosion）:每轮杀害一个生物。
奇迹术（Miracle）^{X}:要求神祇展现神迹。
缚魂术（Soul Bind）^{F}:囚锢刚死的灵魂，使它不受「复生术」作用。
复仇风暴（Storm of Vengeance）:下着酸液、寒冰和霜雹的风暴。
九级召唤怪物术（Summon Monster IX）:可召唤外界生物为你作战。
完全复生术（True Resurrection）^{M}:与「复生术」同，但不需要受术者的遗骸。

牧师领域

风领域（Air）

神祇:欧拜·亥
获得力量:可驱散或摧毁土系生物，如同善良阵营牧师驱散不死生物一样；或者命令、斥喝或鼓舞风系生物，如同邪恶阵营牧师斥喝不死生物一样。每天可使用这些能力的次数等于 3+魅力调整值，且属于超自然能力。

风领域法术

1、**隐雾术**（Obscuring Mist）:周围产生迷雾环绕。
2、**风墙术**（Wind Wall）:使箭矢、小生物及气体转向。
3、**气化形体**（Gaseous Form）:使受术者变为虚幻状态，并可以缓慢飞行。
4、**凌空而行**（Air Walk）:使受术者可踏入空中（以 45 度攀爬），如在实地行走一般。
5、**操控风相**(Control Winds):改变风的方向与速度。
6、**连环闪电**(Chain Lightning):每等级可造成 1d6 点伤害，每等级可另发出一束闪电，造成半数伤害。
7、**操控天气**(Control Weather):可以改变当地的气候。
8、**旋风术**（Whirlwind）:龙卷风可造成伤害，并可卷起生物。
9、**元素战队**(Elemental Swarm):只能视为风类法术，可召唤多个元素。

动物领域（Animal）

神祇:艾罗娜、欧拜·亥
获得力量:每天可施展一次「动物交谈」，视为类法术能力。「自然知识」成为牧师本职技能。

动物领域法术

1、**安抚动物**(Calm Animals):安抚生命骰数总和为「2d4+施法者等级」的动物。
2、**动物定身术**(Hold Animal):使一只动物无法动弹，每等级可维持 1 轮。
3、**支配动物**(Dominate Animal):目标动物会遵从无声的心灵命令。
4、**四级召唤盟友术**（Summon Nature‘s Ally IV）:呼唤生物共同作战，只能呼唤动物。
5、**问道自然**（Commune with Nature）:每等级可了解 1 哩之内的地形。
6、**防活物护罩**（Antilife Shell）:活的生物无法靠近 10 尺以内。
7、**动物化身**(Animal Shapes):每等级可选择一个盟友，变形成施法者指定的动物。
8、**八级召唤盟友术**（Summon Nature‘s Ally VIII）:呼唤生物共同作战，只能呼唤动物。
9、**形体变化**(Shapechange)^{F}:可变成任何生物，每轮并可更换一次。

混乱领域（Chaos）

神祇:柯瑞隆·拉瑞辛、厄瑞斯努、格乌什、寇德、渥利达马拉
获得力量:施展混乱类法术时，施法者等级+1。

混乱领域法术

1、**防护守序**(Protection from Law):AC 与豁免检定+2。反制心灵控制，并可使元素生物与异界生物无法靠近。
2、**粉碎音波**（Shatter）:发出高速震动的音波，足以伤害目标物品或晶体生物。
3、**反秩序法阵**（Magic Circle against Law）:与「防护守序」同，但范围为半径 10 尺，每等级可维持 10 分钟。
4、**混沌之锤**(Chaos Hammer):伤害守序阵营的生物，并使他们变恍惚。
5、**反制守序**（Dispel Law）:在对抗来自守序阵营生物的攻击时，可获得+4 的加值。
6、**活化物体**(Animate Objects):目标物品会攻击你的对手。
7、**混沌真言**(Word of Chaos):杀害、困惑、震慑、震聋非混乱阵营的对象。
8、**混沌护壁**（Cloak of Chaos）^{F}:对抗守序阵营的生物时，获得 AC+4、抗力+4、法术抗力 25。
9、**九级召唤怪物术**（Summon Monster IX):视为混乱类法术，可召唤外界生物为你作战。

死亡领域（Death）

神祇:奈落、维婕丝
获得力量:每天可使用一次「死神之触」，这是一种超自然能力，带有使人死亡的效力。你必须完成「近战接触攻击」(使用「接触类法术」的规则)。当接触到受术者时，每个牧师等级可掷一次 1d6。如果总和值大于或等于目标生物的生命值，它随即死亡（不进行豁免检定）。

死亡领域法术

1、**惊恐术**（Cause Fear）:使一个 5HD 以下的生物逃窜 1d4 个回合。
2、**死亡丧钟**（Death Knell）:杀害濒死生物，你获得 1d8 暂时生命值、+2 力量值及+1 施法者等级。
3、**操纵死尸**（Animate Dead）^{M}:制造骷髅、僵尸等不死生物。
4、**防死结界**（Death Ward）:对死亡类法术与负能量效果免疫。
5、**杀生术**（Slay Living）:接触攻击可杀害受术者。
6、**唤起死灵**(Create Undead):制造食尸鬼、妖鬼、木乃伊或魔魂尸。
7、**灰飞烟灭**(Destruction)^{F}:杀害受术者，并完全摧毁目标的残余物质。

8、**唤起高等死灵**（Create Greater Undead）[M]：制造木乃伊、幽灵、吸血鬼、幽魂。
9、**女妖之嚎**（Wail of the Banshee）：每等级可杀害一个生物。

破坏领域（Destruction）
神祇：圣·库斯伯特、海克斯托
获得力量：获得「威力打击」，这是一种超自然能力，可以在单次近战攻击中获得+4 攻击加值。如果命中的话，可获得等同于牧师等级的伤害加值。在攻击前必须先宣告要进行「威力打击」。每天可使用一次。

破坏领域法术
1、**造成轻伤**（Inflict Light Wounds）：接触攻击，造成 1d8 点伤害，每等级再多造成+1 点伤害，最高+5 点。
2、**粉碎音波**（Shatter）：发出高速震动音波，伤害目标物品或晶体生物。
3、**疫病术**（Contagion）：使受术者感染所指定之疫病。
4、**造成致命伤**（Inflict Critical Wounds）：接触攻击，造成 4d8 点伤害，每等级再多造成+1 点伤害，最高+20 点。
5、**集体造成轻伤**（Inflict Light Wounds, Mass）：对多个生物造成 1d8 点伤害，每等级再多造成+1 点伤害。
6、**重伤术**（Harm）：每等级对受术者造成 10 点伤害
7、**解离术**（Disintegrate）：使一个生物或目标物品消失。
8、**地震术**（Earthquake）：半径每等级 5 尺内产生剧烈摇晃。
9、**内爆术**（Implosion）：每轮杀害一个生物。

土领域（Earth）
神祇：摩拉丁、欧拜·亥
获得力量：可驱散或摧毁风系生物，如同善良阵营牧师驱散不死生物一样；或者命令、斥喝或鼓舞土系生物，如同邪恶阵营牧师斥喝不死生物一样。每天可使用这些能力的次数等于 3+魅力调整值，且属于超自然能力

土领域法术
1、**魔石术**（Magic Stone）：变出三颗魔石，攻击获得+1 加值，可造成 1d6+1 点伤害。
2、**柔石术**（Soften Earth and Stone）：将石头变为粘土，或将碎石变为细砂或烂泥。
3、**塑石术**（Stone Shape）：将石头雕塑成任何形状。
4、**刺石术**（Spike Stones）：指定区域生物受到 1d8 点伤害，有可能变缓慢。
5、**石墙术**（Wall of Stone）：制造一面石墙，形状可自订。
6、**石肤术**（Stoneskin）[M]：每次被攻击时可挡下前 10 点伤害。
7、**地震术**（Earthquake）：半径每等级 5 尺内产生剧烈摇晃。
8、**铜筋铁骨**（Iron Body）：身体变成活动的铁块。
9、**元素战队**(Elemental Swarm)：只能视为土类法术，可召唤多个元素。

邪恶领域（Evil）
神祇：厄瑞斯努、格乌什、海克斯托、奈落、维克那
获得力量：施展邪恶类法术时，施法者等级+1。

邪恶领域法术
1、**防护善良**（Protection from Good）：AC 与豁免检定+2。反制心灵控制，并可使元素生物与异界生物无法靠近。
2、**亵渎术**（Desecrate）[M]：使指定区域充满负能量，使不死生物茁壮。
3、**反善良法阵**（Magic Circle against Good）：与「防护善良」同，但范围为半径 10 尺，每等级可维持 10 分钟。
4、**邪影击**（Unholy Blight）：伤害善良阵营的生物，并使它们感到不舒服。
5、**反制善良**（Dispel Good）：在对抗来自善良阵营生物的攻击时，可获得+4 的加值。
6、**唤起死灵**（Create Undead）[M]：制造食尸鬼、妖鬼、木乃伊或魔魂尸。
7、**渎神之语**（Blasphemy）：杀害非邪恶阵营的受术者，或使之麻痹、虚弱化或晕眩。
8、**邪恶灵光**（Unholy Aura）[F]：对抗善良类法术时，获得 AC+4、抗力+4、法术抗力 25。
9、**九级召唤怪物术**（Summon Monster IX）：只能视为邪恶类法术，可召唤外界生物为你作战。

火领域（Fire）
神祇：欧拜·亥
获得力量：可驱散或摧毁水系生物，如同善良阵营牧师驱散不死生物一样；或者命令、斥喝或鼓舞火系生物，如同邪恶阵营牧师斥喝不死生物一样。每天可使用这些能力的次数等于 3+魅力调整值，所获得的力量属于超自然能力。

火领域法术
1、**燃烧之手**（Burning Hands）：每等级造成 1d4 点火焰伤害，最大 5d4。
2、**燃火术**（Produce Flame）：产生火焰接触或丢掷敌人，伤害值为 1d6 点，每等级再+1 点。
3、**抵抗能量伤害**（Resist Energy）：忽略指定能量型态所造成的 10 点（或更多）伤害。能量型态只能为冷或火。
4、**火墙术**（Wall of Fire）：10 尺内可造成 2d4 点火焰伤害，20 尺内则造成 1d4 点火焰伤害。穿越火墙会受到「2d6+施法者等级」点伤害。
5、**火焰护盾**（Fire Shield）：攻击你的生物会受到火焰伤害，你可以不受热或冷影响。
6、**火种术**（Fire Seeds）：可以将橡实与浆果变成手榴弹与炸弹。
7、**火焰风暴**（Fire Storm）：每等级可造成 1d6 点火焰伤害。
8、**焚云术**(Incendiary Cloud)：燃烧的云每轮可造成 4d6 点伤害。
9、**元素战队**(Elemental Swarm)：只能视为火类法术，可召唤多个元素。

善良领域（Good）
神祇：柯瑞隆·拉瑞辛、艾罗娜、加尔·闪金、海若尼斯、寇德、摩拉丁、培罗、悠达拉
获得力量：施展善良类法术时，施法者等级+1。

善良领域法术
1、**防护邪恶**（Protection from Evil）：AC 与豁免检定+2。反制心灵控制，使元素生物异界生物无法靠近。
2、**援助术**（Aid）：攻击检定与抗恐惧豁免检定均获得+1 加值，并增加 1d8 暂时生命值，每等级再多增加+1 点，最高+10 点。
3、**反邪恶法阵**（Magic Circle against Evil）：与「防护邪恶」同，但范围为半径 10 尺，每等级可维持 10 分钟。
4、**圣光击**（Holy Smite）：伤害邪恶阵营生物，并使之目盲。
5、**反制邪恶**（Dispel Evil）：对抗来自邪恶阵营生物攻击时，获得+4 加值。
6、**剑刃障壁**(Blade Barrier)：刀剑环绕保护你，每等级造成 1d6 点伤害。
7、**圣言**（Holy Word）[F]：杀害非善良阵营的受术者，或使之麻痹、虚弱化或晕眩。
8、**圣洁灵光**（Holy Aura）：对抗邪恶类法术时，获得 AC+4、抗力+4、法术抗力 25。
9、**九级召唤怪物术**（Summon Monster IX）：只能视为善良类法术，可召唤外界生物为你作战。

医疗领域（Healing）
神祇：培罗
获得力量：施展医疗类法术时，施法者等级+1。

医疗领域法术
1、**治疗轻伤**（Cure Light Wounds）：治疗 1d8 点伤害，每等级再多治疗+1 点，最高+5 点。
2、**治疗中度伤**（Cure Moderate Wounds）：治疗 2d8 点伤害，每等级再多治疗+1 点，最高+10 点。
3、**治疗重伤**（Cure Serious Wounds）：治疗 3d8 点伤害，每等级再多治疗+1 点，最高+15 点。
4、**治疗致命伤**（Cure Critical Wounds）：治疗 4d8 点伤害，每等级再多治疗+1 点，最高+20 点。
5、**集体治疗轻伤**（Cure Light Wounds, Mass）：对多个生物治疗 1d8 点伤害，每等级再多治疗+1 点，最多+25 点。
6、**医疗术**（Heal）：每等级治疗 10 点伤害、所有疾病与心理创伤。
7、**再生术**（Regenerate）：受术者断裂的肢体可再生，治疗 4d8 伤害，每等级再多治疗+1 点，最高+35 点。
8、**集体治疗致命伤**（Cure Critical Wounds, Mass）：对多个生物治疗 4d8 点伤害，每等级再多治疗+1 点，最多+40 点。
9、**集体医疗术**（Heal, Mass）：与「医疗术」同，但可针对多个受术者。

知识领域（Knowledge）
神祇：博卡布、维克那
获得力量：所有知识技能都是牧师本职技能。施展预言系法术时，施法者等级+1。

知识领域法术
1、**侦测密门**（Detect Secret Doors）：发现 60 尺内的密门。
2、**侦测思想**(Detect Thoughts)：可以观察到他人的表面想法。
3、**锐耳术／鹰眼术**（Clairaudience/Clairvoyance）：听或看到远方之情形，每等级维持 1 分钟。
4、**预言术**（Divination）[M]：对预定要从事的活动提供有用建言。
5、**真实目光**(True Seeing)[M]：见到所有事物的原本面貌。
6、**寻找捷径**（Find the Path）：显示直接可到达目的地的路。
7、**通晓传奇**（Legend Lore）[M F]：得知一个人、地方或事物的相关传说。
8、**感知位置**（Discern Location）：得知目标生物或物品的确实位置。
9、**预警术**（Foresight）：对将要发生的危险产生第六感警告。

秩序领域（Law）

神祇:圣•库斯伯特、海若尼斯、海克斯托、摩拉丁、维婕丝、悠达拉

获得力量:施展守序类法术时，施法者等级+1。

秩序领域法术

1、**防护混乱**（Protection from Chaos）:AC 与豁免检定+2。反制心灵控制，并可使元素生物与异界生物无法靠近。
2、**安定心神**（Calm Emotions）:安抚生物，抵销情绪性效应。
3、**反混乱法阵**（Magic Circle against Chaos）:与「防护混乱」同，但范围为半径 10 尺，每等级可维持 10 分钟。、
4、**秩序之怒**（Order‘s Wrath）:伤害混乱阵营的生物，并使它们晕眩。
5、**反制混乱**（Dispel Chaos）:在对抗来自混乱阵营生物的攻击时，可获得+4 加值。
6、**怪物定身术**(Hold Monster):与「人类定身术」同，但指定任意生物。
7、**律言**（Dictum）:杀害非守序阵营受术者，或使之麻痹、虚弱化或晕眩。
8、**秩序护盾**（Shield of Law）F:对抗混乱类法术时，获得 AC+4、抗力+4、法术抗力 25。
9、**九级召唤怪物术**（Summon Monster IX）:只能视为守序类法术，可召唤外界生物为你作战。

机运领域（Luck）

神祇:法兰恩、寇德、渥利达马拉

获得力量:获得「好运」的能力，每天可使用一次。这种特异能力可以使你在掷骰后，DM 还未就掷骰结果宣告成功或失败前，马上重掷一次。你必须接受重掷后的结果，即使它比你原来的结果还糟。

机运领域法术

1、**熵光护盾**(Entropic Shield):用远程武器攻击你有 20%的失手几率。
2、**援助术**（Aid）:攻击检定与抗恐惧豁免检定均获得+1 加值，并增加 1d8 暂时生命值，每等级再多增加+1 点，最高+10 点。
3、**防护能量伤害**（Protection from Energy）:指定一种能量，每等级可吸收 12 点该种能量所造成的伤害。
4、**动作自如**（Freedom of Movement）:受术者可以无视障碍物而如常行走。
5、**破除结界**（Break Enchantment）:破除受术者所带有的附加魔法、诅咒、石化，或解除其变化。
6、**假象术**（Mislead）:使你隐形，并产生分身幻象。
7、**法术反转**（Spell Turning）:将 1d4+6 法术等级的法术反弹回施法者。
8、**灵光乍现**（Moment of Prescience）:单次攻击检定、豁免检定或技能检定获得+1 洞察加值。
9、**奇迹术**（Miracle）X:要求神祇展现神迹。

魔法领域（Magic）

神祇:博卡布、维克那、维婕丝

获得力量:当使用卷轴、法杖或其他储有法术装置或即发法术装置，在计算效果时，有效法师等级等于牧师等级的一半（最少为 1 级）。如果你又兼法师，则在使用卷轴或其他装置时，前述有效法师等级须再加上你实际的法师等级。

魔法领域法术

1、**涅斯图遮蔽灵光**（Magic Aura）:遮蔽魔法物品的灵光。
2、**鉴定术**（Identify）:鉴识魔法物品的其中一项特性。
3、**解除魔法**（Dispel Magic）:使魔法效果或法术失效。
4、**法术灌输**（Imbue with Spell Ability）:将自发施法给受术者。
5、**法术抗力**（Spell Resistance）:受术者可获得「12+施法者等级」的法术抗力。
6、**防魔法力场**（Antimagic Field）:抵销 10 尺内的法术。
7、**法术反转**（Spell Turning）:将 1d4+6 法术等级反射回施法者。
8、**防护法术效果**（Protection from Spells）M F:施与受术者+8 的抗力加值。
9、**魔邓肯裂解术**（Mage‘s Disjunction）:解除魔法，将物品上的附加魔法消除。

植物领域（Plant）

神祇:艾罗娜、欧拜·亥

获得力量:可命令或斥喝植物型生物，如同邪恶阵营牧师斥喝不死生物一样。每天可使用这些能力的次数等于 3+魅力调整值，所获得的力量属于超自然能力。

「自然知识」成为牧师本职技能。

植物领域法术

1、**纠缠术**（Entangle）:半径 40 尺内范围的所有人被植物纠缠。
2、**树肤术**（Barkskin）:天生防具获得+2 以上的增强加值。
3、**植物滋长**（Plant Growth）:使蔬果生长，农获量增加。
4、**命令植物**(Command Plants):影响一或多个植物型生物的动作。
5、**棘墙术**（Wall of Thorns）:荆棘之墙会伤害任何想通过的人。
6、**驱离木材**（Repel Wood）:将木质物品推开。
7、**活化植物**(Animate Plants):使树木活动并为你战斗。
8、**操控植物**(Control Plants):控制一或多个植物型生物的动作。
9、**蔓生术**（Shambler）:召唤 1d4+2 个蔓生怪为你作战。

保护领域（Protection）

神祇:柯瑞隆·拉瑞辛、圣•库斯伯特、法兰恩、加尔•闪金、摩拉丁、悠达拉

获得力量:你可以制造「保护结界」，这是一种超自然能力，可以使接触到的人下次进行豁免检定时，获得与你牧师等级相同的抗力加值。使用这项能力属于标准动作。「保护结界」属于防护系，持续时间为一小时，每天可使用一次。

保护领域法术

1、**圣域术**（Sanctuary）:对手无法攻击你，你也无法进行攻击。
2、**护卫他人**（Shield Other）F:你代替受术者承受半数伤害。
3、**防护能量伤害**（Protection from Energy）:每等级可吸收指定能量型态所造成的 12 点伤害。
4、**法术免疫**(Spell Immunity):每 4 等级，可使受术者对一个法术免疫。
5、**法术抗力**（Spell Resistance）:受术者可获得「12+施法者等级」的法术抗力。
6、**防魔法力场**（Antimagic Field）:抵销 10 尺内的法术。
7、**防生物力场**（Repulsion）:生物无法接近你。
8、**心灵屏障**（Mind Blank）:受术者可对心灵性、情绪性与探知法术免疫，
9、**虹光法球**（Prismatic Sphere）:与「虹光法墙」同，但是四周环绕。

力量领域（Strength）

神祇:圣•库斯伯特、格乌什、寇德、培罗

获得力量:你可以使用「力量专长」，这是一种超自然能力。使用时，你的力量值可以获得等同于牧师等级的增强加值。使用此能力属于即时动作。此能力持续时间为 1 轮，每天可使用一次。

力量领域法术

1、**变巨术**（Enlarge Person）:使人形生物体型加倍。
2、**蛮力术**(Bull‘s Strength):受术者获得+4 力量加值，持续时间为每等级 1 分钟。
3、**魔化防具**(Magic Vestment):将魔力灌入盾牌或盔甲，使其附加有每 4 等级+1 的增强加值。
4、**法术免疫**(Spell Immunity):每 4 等级，可使受术者对一个法术免疫。
5、**正气如虹**(Righteous Might):身体变大，并获得战斗加值。
6、**石肤术**（Stoneskin）M:每次被攻击时可挡下前 10 点伤害。
7、**毕格比擒抱掌**（Grasping Hand）:出现来掩护、推动或进行擒抱的魔手。
8、**毕格比金刚拳**（Clenched Fist）:出现来掩护、推动或进行攻击的魔手。
9、**毕格比粉碎掌**（Crushing Hand）:出现来掩护、推动或进行碾压的魔手。

太阳领域（Sun）

神祇:艾罗娜、培罗

获得力量:若是在可以进行一般驱散的地方遇到不死生物，你可以尝试进行更强力的驱散。这种强力驱散的方式与普通驱散相同，但原本会被驱散的不死生物会被毁灭。每天可使用一次。

太阳领域法术

1、**忍受元素伤害**（Endure Elements）:在寒冷或炎热环境中怡然自得。
2、**灼热金属**（Heat Metal）:使金属灼热，足以烫伤任何接触它的人。
3、**灼热光辉**(Searing Light):发出射线，每 2 等级对敌人造成 1d8 点伤害。若对手是不死生物，则伤害更重。
4、**火焰护盾**（Fire Shield）:攻击你的生物会受到火焰伤害，你可以不受热或冷影响。
5、**焰击术**（Flame Strike）:用圣火击打对手，每等级可造成 1d6 点伤害。
6、**火种术**（Fire Seeds）:可以将橡实与浆果变成手榴弹与炸弹。
7、**阳炎射线**（Sunbeam）:产生会使人目盲的强光，并造成 4d6 点伤害。

8、**阳炎爆**（Sunburst）:10 尺内生物目盲，并造成 6d6 点伤害。
9、**虹光法球**（Prismatic Sphere）:与「虹光法墙」同，但是四周环绕。

旅行领域（Travel）
神祇:法兰恩
获得力量:你可以自由活动，无视于使动作迟缓的魔法效果。此能力类似「动作自如」法术，每天可使用的次数为每牧师等级 1 轮。此效果自动生效，直到时间截止或不再需要此效果。此效果每日只有总轮数的限制，因此一天可启动数次。这是一种超自然能力。
「生存」成为牧师本职技能。

旅行领域法术
1、**神行术**（Longstrider）:速度增加。
2、**物品定位术**(Locate Object):感应目标物品的所在方向，可指定物品型态或特定物品。
3、**飞行术**（Fly）:受术者以速度 60 尺飞行。
4、**任意门**（Dimension Door）:传送至范围内任一地点。
5、**传送术**（Teleport）:立刻将你传送至任何地方，最远为每等级 100 哩。
6、**寻找捷径**（Find the Path）:显示直接可到达目的地的路。
7、**高等传送术**（Teleport, Greater）:与「传送术」同，但到达地点无误差

8、**相位门**（Phase Door）:可经由隐形的路径穿过木头或石头。
9、**星界投射**（Astral Projection）M :将你及伙伴投射入星界。

诡术领域（Trickery）
神祇:博卡布、厄瑞斯努、加尔·闪金、渥利达马拉、奈落
获得力量:「唬骗」、「易容」与「躲藏」成为牧师本职技能。

诡术领域法术
1、**魔法易容**(Disguise Self):改变自己的外貌。
2、**隐形**（Invisibility）:受术者隐形，持续时间为每等级 1 分钟，或直到进行攻击为止。
3、**回避侦测**（Nondetection）M :受术者不会被预言系与探知法术探测。
4、**困惑术**（Confusion）:使受术者作一些怪事，持续时间为每等级 1 轮。
5、**防范探知**（False Vision）M :利用幻象使探知法术误判。
6、**假相术**（Mislead）:使你隐形，并产生分身幻象。
7、**障幕**（Screen）:利用幻象让一个地区无法被见到或法术探知。
8、**变形万物**（Polymorph Any Object）:将任何目标物品变成任意物体。
9、**时间停止**（Time Stop）:在 1d4+1 轮中自由动作。

战争领域（War）
神祇:柯瑞隆·拉瑞辛、厄瑞斯努、格乌什、海若尼斯、海克斯托
获得力量:获得所信仰神祇之偏好武器的「擅长军用武器」与「专修武器」专长。
各神祇之偏好武器如下:柯瑞隆:长剑；厄瑞斯努:钉头锤、格乌什:矛（或长矛）、海若尼斯:长剑、海克斯托:链枷（轻型或重型）。

战争领域法术
1、**魔化武器**（Magic Weapon）:将魔力灌入武器，使其获得+1 加值。
2、**灵能武器**（Spiritual Weapon）:魔法武器会自己攻击。
3、**魔化防具**(Magic Vestment):将魔力灌入盾牌或盔甲，使其附加有每 4 等级+1 的增强加值。
4、**神能**（Divine Power）:获得攻击加值、力量+6，和每等级+1 点生命值。
5、**焰击术**（Flame Strike）:用圣火击打对手，每等级可造成 1d6 点伤害。
6、**剑刃障壁**(Blade Barrier):造出刀剑环绕保护你，每等级可造成 1d6 点伤害。
7、**律令目盲**（Power Word Blind）:使生命值低于 200 点的生物目盲。
8、**律令震慑**(Power Word Stun):震慑生命值低于 150 点的生物。

9、**律令死亡**(Power Word Kill):杀害生命值低于 100 点的生物。

水领域（Water）
神祇:欧拜·亥
获得力量:可驱散或摧毁火系生物，如同善良阵营牧师驱散不死生物一样；或者命令、斥喝或鼓舞水系生物，如同邪恶阵营牧师斥喝不死生物一样。每天可使用这些能力的次数等于 3+魅力调整值，所获得的力量属于超自然能力。

水领域法术
1、**隐雾术**（Obscuring Mist）:周围产生迷雾环绕。
2、**云雾术**（Fog Cloud）:产生浓雾遮蔽视线。
3、**水中呼吸法**（Water Breathing）:受术者可在水面下呼吸。
4、**操控水位**(Control Water):使水位上升或下降。
5、**冰风暴**（Ice Storm）:40 尺的圆柱空间下满冰雹，通过者受到 5d6 伤害。
6、**寒冰锥**（Cone of Cold）:每等级造成 1d6 点寒冷伤害。
7、**酸雾术**（Acid Fog）:产生会造成强酸伤害的浓雾。
8、**雕死术**（Horrid Wilting）:范围 30 尺内，每等级可造成 1d6 点伤害。
9、**元素战队**:（Elemental Swarm）视为水类法术，可召唤多个元素。

德鲁伊的法术

德鲁伊的零级法术（祷念）
造水术（Create Water）:每等级可造出 2 加仑纯水。
治疗小伤(Cure Minor Wounds):治疗 1 点伤害。
侦测魔法（Detect Magic）:侦测 60 尺内的法术或魔法物品。
侦测毒性（Detect Poison）:侦测一个生物或小型物体所带有的毒性。
闪光术（Flare）:使一个生物目眩（攻击检定-1）。
神导术（Guidance）:单次攻击检定、豁免检定或技能检定+1。
指北术（Know Direction）:指出北方。
光亮术（Light）:使目标物品如火把般发光。
修复术（Mending）:修复目标物品的细微损伤。
净化食粮（Purify Food and Drink）:每等级可净化 1 立方尺的水或食物。
阅读魔法（Read Magic）:阅读卷轴及法术书。
提升抗力（Resistance）:受术者的豁免检定获得+1 加值。
恩赐（Virtue）:受术者获得 1 点暂时生命值。

德鲁伊的一级法术
安抚动物（Calm Animals）:安抚生命骰数总和为「2d4+施法者等级」动物。
魅惑动物（Charm Animal）:使一个动物相信你是盟友。
治疗轻伤(Cure Light Wounds):治疗 1d8 点伤害，每等级再多治疗+1 点，最高+5 点。
侦测动植物（Detect Animals or Plants）:侦测动植物种类。
侦测陷阱（Detect Snares and Pits）:侦测天然或简单的陷阱。
忍受元素伤害（Endure Elements）:在寒冷或炎热环境中怡然自得。
纠缠术（Entangle）:半径 40 尺内范围的所有人被植物纠缠。
妖火（Faerie Fire）:以光描绘出受术者的轮廓，可抵销「朦胧术」、隐藏效果等。
神莓（Goodberry）:产生 2d4 颗莓子，每颗可治疗 1 点生命值，24 小时内最多治疗 8 点。
躲避动物(Hide from Animals):动物无法察觉受术者，可影响的生物个数与等级同。
跳跃术（Jump）:受术者作「跳跃」技能检定时获得加值。
神行术（Longstrider）:速度加 10 尺。
魔爪（Magic Fang）:增强受术者的天生武器，使攻击检定与伤害掷骰获得+1 加值。
魔石术（Magic Stone）:变出三颗魔石，攻击获得+1 加值，可造成 1d6+1 点伤害。
隐雾术（Obscuring Mist）:周围产生迷雾环绕。
动作无踪（Pass without Trace）:每等级可使一个受术者行走不留踪迹。
燃火术（Produce Flame）:产生火焰接触或丢掷敌人，伤害值为 1d6 点，每等级再+1 点。
橡棍术（Shillelagh）:木棍或短棒成为+1 武器，可造成 1d10 点伤害，持续时间为每等级 1 分钟。
动物交谈（Speak with Animals）:你可以与动物交谈。
一级召唤盟友术（Summon Nature ‘s Ally I）:呼唤生物共同作战。

德鲁伊的二级法术
动物使者(Animal Messenger):将一只超小型动物送至指定地点。
迷惑动物（Animal Trance）:使生命骰数和为 2d6 的动物陷入迷魂状态。
树肤术（Barkskin）:天生防具获得+2 以上的增强加值。
坚韧术（Bear ‘s Endurance）:受术者获得+4 体质加值，持续时间为每等级 1 分钟。
蛮力术（Bull ‘s Strength）:受术者获得+4 力量加值，持续每等级 1 分钟。
轻灵术（Cat ‘s Grace）:受术者获得+4 敏捷加值，持续时间

每等级 1 分钟。
冻寒金属（Chill Metal）:使金属结冻，足以冻伤任何接触它的人。
减缓毒性（Delay Poison）:使毒性停止对受术者造成伤害，每等级可持续 1 小时。
火焰陷阱（Fire Trap）M:打开目标物品，可造成 1d4 点伤害，每等级再多造成+1 点伤害。
火焰刀（Flame Blade）:接触攻击造成 1d8 点伤害，每 2 等级伤害多+1 点。
炽焰法球（Flaming Sphere）:滚出一团火球，造成 2d6 点伤害，持续时间为每等级 1 轮。
云雾术（Fog Cloud）:产生浓雾遮蔽视线。
造风术（Gust of Wind）:刮走或吹倒小型生物。
灼热金属（Heat Metal）:使金属灼热，足以烫伤任何接触它的人。
动物定身术（Hold Animal）:使一只动物无法动弹，每等级可维持 1 轮。
博识术（Owl‘s Wisdom）:受术者获得+4 感知加值，持续时间为每等级 1 分钟。
缩小动物（Reduce Animal）:使有意愿的动物缩小。
抵抗能量伤害(Resist Energy):可忽略指定能量型态所造成的前 10 点（或更多）伤害。
次级复原术（Restoration, Lesser）:解除所有魔法属性减值，或回复 1d4 属性伤害。
柔石术（Soften Earth and Stone）:将石头变为粘土，或将碎石变为细砂或烂泥。
蛛行术（Spider Climb）:获得可在墙上及天花板行走的能力。
二级召唤盟友术（Summon Nature‘s Ally II）:呼唤生物共同作战。
飞虫走兽（Summon Swarm）:召唤蝙蝠、老鼠或蜘蛛群。
树化术（Tree Shape）:你看上去就像一棵树，持续时间为每等级 1 小时。
曲木术（Warp Wood）:弯曲树木，可制武器手柄、扶手、门或厚板。
塑木术: （Wood Shape）重新塑造木质物品以合己身。

德鲁伊的三级法术

召雷术（Call Lightning）:由空中召唤闪电，每道造成 3d6 点伤害。
疫病术（Contagion）:使受术者感染所指定之疫病。
治疗中度伤（Cure Moderate Wounds）:治疗 2d8 点伤害，每等级再多治疗+1 点，最高+10 点。
昼明术（Daylight）:产生半径 60 尺的亮光。
植物凋零（Diminish Plants）:使一般植物变小并抑制生长。
支配动物（Dominate Animal）:目标动物会遵从无声的心灵命令。
高等魔爪（Magic Fang, Greater）:增强受术者天生武器，使攻击检定与伤害掷骰每 3 等级+1 加值，最多+5。
融身入石（Meld into Stone）:你和身上的配件可以与石头混合。
中和毒性(Neutralize Poison):使受术者对毒免疫，去除物体内外的毒素。
植物滋长（Plant Growth）:使蔬果生长，农获量增加。
毒击（Poison）:接触攻击，可造成 1d10 体质伤害，1 分钟后再重复。
防护能量伤害（Protection from Energy）:指定一种能量，每等级可吸收 12 点该种能量所造成的伤害。
灭火术（Quench）:灭掉非魔法的火焰，或一个带有火焰效果的魔法物品。
移除疾病（Remove Disease）:清除对象身上所有疾病。
雪雨暴（Sleet Storm）:妨碍视线动作。
圈套术（Snare）:制造简陋魔法陷阱。
植物交谈(Speak with Plants):你可以与一般植物或植物型生物交谈。
荆棘丛生（Spike Growth）:范围内生物受到 1d4 点伤害，动作可能被减缓。
塑石术（Stone Shape）:将石头雕塑成任何形状。
三级召唤盟友术（Summon Nature‘s Ally III）:呼唤生物共同作战。
水中呼吸法(Water Breathing):受术者可在水面下呼吸。
风墙术（Wind Wall）:使箭矢、小生物及气体转向。

德鲁伊的四级法术

凌空而行（Air Walk）:使受术者踏入空中（以 45 度攀爬），如在实地行走。
防植物护罩(Antiplant Shell):使会动的植物无法接近。
枯朽术（Blight）:使株植物枯萎，或对植物型生物造成每等级 1d6 伤害。
命令植物（Command Plants）:影响一或多个植物型生物的动作。
操控水位（Control Water）:使水位上升或下降。
治疗重伤（Cure Serious Wounds）:治疗 3d8 点伤害，每等级再多治疗+1 点，最高+15 点。
解除魔法（Dispel Magic）:使魔法效果或法术失效。
焰击术（Flame Strike）:用圣火击打对手，每等级可造成 1d6 点伤害。
动作自如（Freedom of Movement）:受术者可以无视障碍物而如常行走。
巨虫术（Giant Vermin）:将蜈蚣、蝎子或蜘蛛变成巨虫。
冰风暴（Ice Storm）:40 尺的圆柱空间下满冰雹，通过者受到 5d6 点伤害。
转生术（Reincarnate）:使已死对象随便复活到任一身体。
驱离害虫（Repel Vermin）:蜘蛛、昆虫及其他虫类无法靠近 10 尺以内。
锈蚀爪（Rusting Grasp）:接触攻击，可使铁或合金锈蚀。
探知（Scrying）F:可由远处监视受术者。
刺石术（Spike Stones）:指定区域生物受到 1d8 点伤害，并有可能变缓慢。
四级召唤盟友术（Summon Nature‘s Ally IV）:呼唤生物共同作战。

德鲁伊的五级法术

异变动物（Animal Growth）:每 2 等级可使一个生物变成两倍大。
赎罪术（Atonement ）:去除受术者的罪孽重负。
启蒙术（Awaken）:使树木或动物具有人的智慧。
化戾变形(Baleful Polymorph):使受术者变成无害动物。
召雷暴术（Call Lightning Storm）:与「召雷术」同，但每道造成 5d6 点伤害。
问道自然（Commune with Nature）:每等级可了解 1 哩之内的地形。
操控风相（Control Winds）:改变风的方向与速度。
治疗致命伤（Cure Critical Wounds）:治疗 4d8 点伤害，每等级再多治疗+1 点，最高+20 点。
防死结界（Death Ward）:对死亡类法术与负能量效果免疫。
圣居（Hallow）M:目标地神圣化。
疫病虫群（Insect Plague）:出现蝗虫群攻击生物。
石肤术（Stoneskin）M:每次被攻击时可挡下 10 点伤害。
五级召唤盟友术（Summon Nature‘s Ally V）:呼唤生物共同作战。
化泥为石（Transmute Mud to Rock）:每等级可转换两个各边长 10 尺的立方体。
化石为泥（Transmute Rock to Mud）:每等级可转换两个各边长 10 尺的立方体。
融身入林（Tree Stride）:由一棵树跨越到远方的另一棵树。
邪居（Unhallow）M:将目标地变为邪恶化。
火墙术（Wall of Fire）:10 尺内可造成 2d4 点火焰伤害，20 尺内则造成 1d4 点火焰伤害。穿越火墙会受到「2d6+施法者等级」点伤害。
棘墙术（Wall of Thorns）:荆棘之墙会伤害任何想通过的人。

德鲁伊的六级法术

防活物护罩(Antilife Shell):活的生物无法靠近 10 尺以内。
集体坚韧术(Bear‘s Endurance, Mass):与「坚韧术」同，但可影响的生物个数与等级同。
集体蛮力术(Bull‘s Strength, Mass):与「蛮力术」同，但可影响的生物个数与等级同。
集体轻灵术（Cat‘s Grace, Mass）:与「轻灵术」同，但可影响的生物个数与等级同。
集体治疗轻伤（Cure Light Wounds, Mass）:对多个生物治疗 1d8 点伤害，每等级再多治疗+1 点。
高等解除魔法（Dispel Magic, Greater）:与「解除魔法」同，但检定+20。
寻找捷径（Find the Path）:显示直接可到达目的地的路。
火种术（Fire Seeds）:可以将橡实与浆果变成手榴弹与炸弹。
金刚木（Ironwood）:施法使木头跟铁一样坚固。
橡树守卫（Liveoak）:将橡木化为树人守卫。
地动术（Move Earth）:挖出沟渠或造出山丘。
集体巧智术（Owl‘s Wisdom, Mass）:与「巧智术」同，但可影响的生物个数与等级同。
驱离木材（Repel Wood）:将木质物品推开。
储法杖（Spellstaff）:将一个法术储存于木制手杖上。
石言术（Stone Tell）:与天然石头或雕琢后的石制物交谈。
六级召唤盟友术（Summon Nature‘s Ally VI）:呼唤生物共同作战。
木遁术（Transport via Plants）:迅速从一株植物移动至同种的另一株处。
石墙术（Wall of Stone）:制造一面石墙，形状可自订。

德鲁伊的七级法术

活化植物（Animate Plants）:

使一株或更多植物活动并为你战斗。
化棍法（Changestaff）:将木棍变成树人，并听从你指挥。
操控天气（Control Weather）:可以改变当地的气候。
漫天虫蚀（Creeping Doom）:命令一群蜈蚣进行攻击。
集体治疗中度伤（Cure Moderate Wounds, Mass）:对多个生物治疗 2d8 点伤害，每等级再多治疗+1 点。
火焰风暴（Fire Storm）:每等级可造成 1d6 火焰伤害。
医疗术（Heal）:每等级治疗 10 点伤害、所有疾病与心理创伤。
高等探知（Scrying, Greater）F:与「探知」同，但更快更久。
七级召唤盟友术（Summon Nature‘s Ally VII）:呼唤生物共同作战。
阳炎射线（Sunbeam）:产生会使人目盲的强光，并造成 4d6 点伤害。
化铁为木（Transmute Metal to Wood）:40 尺内的金属变为木材。
真实目光（True Seeing）M:见到所有事物的原本面貌。
御风而行（Wind Walk）:你与盟友化为气态，得以快速旅行。

德鲁伊的八级法术

动物化身（Animal Shapes）:每等级选择一个盟友，变成施法者指定动物。
操控植物（Control Plants）:控制一或多个植物型生物的动作。
集体治疗重伤（Cure Serious Wounds, Mass）:对多个生物治疗 3d8 点伤害，每等级再多治疗+1 点。
地震术（Earthquake）:半径每等级 5 尺内产生剧烈摇晃。
死亡一指（Finger of Death）:杀害一个受术者。
驱离金石（Repel Metal or Stone）:将金属与石头推开。
反重力（Reverse Gravity）:目标物品或生物会向上坠落。
八级召唤盟友术（Summon Nature‘s Ally VIII）:呼唤生物共同作战。
阳炎爆（Sunburst）:10 尺内生物目盲，并造成 6d6 点伤害。
旋风术（Whirlwind）:龙卷风可造成伤害，并可卷起生物。
回返真言（Word of Recall）:将你传送回指定地点。

德鲁伊的九级法术

嫌恶术（Antipathy）:受法术影响的地域或目标物品自动排斥某些生物。
集体治疗致命伤（Cure Critical Wounds, Mass）:对多个生物治疗 4d8 点伤害，每等级再多治疗+1 点。
元素战队（Elemental Swarm）:可召唤多个元素。
预警术（Foresight）:对将要发生的危险产生第六感警告。
再生术（Regenerate）:受术者断裂的肢体可再生，治疗 4d8 伤害，每等级再多治疗+1 点，最高+35 点。
蔓生术(Shambler):召唤 1d4+2 个蔓生怪为你作战。
形体变化（Shapechange）F:可变成任何生物，每轮并可更换一次。
复仇风暴（Storm of Vengeance）:下着酸液、寒冰和霜雹的风暴。
九级召唤盟友术（Summon Nature‘s Ally IX）:呼唤生物共同作战。
共鸣术（Sympathy）M:受法术影响的地域或目标物品会吸引某些生物。

圣武士的法术

圣武士的一级法术

祝福术（Bless）:同伴获得+1 攻击检定,+1 抗恐惧豁免检定。
祝福圣水（Bless Water）M:造圣水。
祝福武器（Bless Weapon）:使武器可对邪恶敌人造成痛击。
造水术（Create Water）:每等级可造出 2 加仑纯水。
治疗轻伤(Cure Light Wounds):治疗 1d8 点伤害，每等级再多治疗+1 点，最高+5 点。
侦测毒性（Detect Poison）:侦测一个生物或小型物体所带有的毒性。
侦测死灵（Detect Undead）:发现 60 尺内的不死生物。
神眷（Divine Favor）:攻击检定与伤害掷骰每 3 等级获得+1 加值。
忍受元素伤害（Endure Elements）:在寒冷或炎热环境中怡然自得。
魔化武器（Magic Weapon）:将魔力灌入武器，使其获得+1 加值。
防护混乱 / 邪恶（Protection from Chaos/Evil）:AC 与豁免检定+2。反制心灵控制，并可使元素生物与异界生物无法靠近。
阅读魔法（Read Magic）:阅读卷轴及法术书。
提升抗力（Resistance）:受术者的豁免检定获得+1 加值。
次级复原术（Restoration, Lesser）:解除所有魔法属性减值，或回复 1d4 属性伤害。
恩赐（Virtue）:受术者获得 1 点暂时生命值。

圣武士的二级法术

蛮力术（Bull‘s Strength）:受术者获得+4 力量加值，持续时间为每等级 1 分钟。
减缓毒性（Delay Poison）:使毒性停止对受术者造成伤害，每等级可持续 1 小时。
耀眼术（Eagle‘s Splendor）:受术者获得+4 魅力加值，持续时间为每等级 1 分钟。
博识术（Owl‘s Wisdom）:受术者获得+4 感知加值，持续时间为每等级 1 分钟。
移除麻痹(Remove Paralysis):移除一或多个生物的麻痹或缓慢效果。
抵抗能量伤害(Resist Energy):可忽略指定能量型态所造成的前 10 点（或更多）伤害。
护卫他人（Shield Other）F:你代替受术者承受半数伤害。
隐匿阵营（Undetectable Alignment:隐藏阵营 24 小时。
诚实之域（Zone of Truth）:范围内的对象无法说谎。

圣武士的三级法术

治疗中度伤（Cure Moderate Wounds）:治疗 2d8 点伤害，每等级再多治疗+1 点，最高+10 点。
昼明术（Daylight）:产生半径 60 尺的亮光。
测知谎言（Discern Lies）:发觉蓄意的谎言。
解除魔法（Dispel Magic）:使魔法效果或法术失效。
医疗座骑(Heal Mount):与「医疗术」同，用于战马或其他骑乘用生物。
反混乱法阵（Magic Circle against Chaos）:与「防护混乱」同，但范围为半径 10 尺，每等级可维持 10 分钟。
反邪恶法阵（Magic Circle against Evil）:与「防护邪恶」同，但范围为半径 10 尺，每等级可维持 10 分钟。
高等魔化武器（Magic Weapon, Greater）:每 4 等级+1，最多+5。
祈祷术（Prayer）:盟友大部分检定都可得到+1 加值，敌人则-1。
移除目盲 / 耳聋（Remove Blindness/Deafness）:治疗正常或魔法造成的目盲及耳聋。
移除诅咒（Remove Curse）:移除物品或人身上的诅咒。

圣武士的四级法术

破除结界(Break Enchantment):破除受术者所带有的附加魔法、诅咒、石化，或解除其变化。
治疗重伤（Cure Serious Wounds）:治疗 3d8 点伤害，每等级再多治疗+1 点，最高+15 点（圣武士的有效施法者等级为 10 级）。
防死结界（Death Ward）:对死亡类法术与负能量效果免疫。
反制混乱（Dispel Chaos）:对抗来自混乱阵营生物攻击时，获得+4 加值。
反制邪恶（Dispel Evil）:对抗来自邪恶阵营生物攻击时，可获得+4 加值。
圣剑术（Holy Sword）:武器属性成为+5，对抗邪恶阵营生物时伤害值+2d6。
正义烙印（Mark of Justice）:设定受术者在进行哪些动作时触发「诅咒」。
中和毒性(Neutralize Poison):使受术者对毒免疫，去除物体内外的毒素。
复原术（Restoration）M:恢复被吸取的属性值与等级。

巡林客的法术

巡林客的一级法术

魔法警报（Alarm）:产生警报结界，持续时间为每等级 2 小时。
动物使者(Animal Messenger):将一只超小型动物送至指定地点。
安抚动物（Calm Animals）:安抚生命骰数总和「2d4+施法者等级」的动物。
魅惑动物（Charm Animal）:使一个动物相信你是盟友。
减缓毒性（Delay Poison）:使毒性停止对受术者造成伤害，每等级可持续 1 小时。
侦测动植物（Detect Animals or Plants）:侦测动植物种类。
侦测毒性（Detect Poison）:侦测一个生物或小型物体所带有的毒性。

侦测陷阱（Detect Snares and Pits）:侦测天然或简单的陷阱。
忍受元素伤害（Endure Elements）:在寒冷或炎热环境中怡然自得。
纠缠术（Entangle）:半径 40 尺内范围的所有人被植物纠缠。
躲避动物(Hide from Animals):动物无法察觉受术者，可影响的动物数与等级同。
跳跃术（Jump）:受术者作「跳跃」技能检定时获得加值。
神行术（Longstrider）:速度增加。
魔爪（Magic Fang）:增强受术者的天生武器，使攻击检定与伤害掷骰获得+1 加值。
动作无踪（Pass without Trace）:每等级可使一个受术者行走不留踪迹。
阅读魔法（Read Magic）:阅读卷轴及法术书。
抵抗能量伤害(Resist Energy):可忽略指定能量型态所造成的 10 点（或更多）伤害。
动物交谈（Speak with Animals):你可以与动物交谈。
一级召唤盟友术（Summon Nature‘s Ally I）:呼唤生物共同作战。

巡林客的二级法术

树肤术（Barkskin）:天生防具获得+2 以上的增强加值。
坚韧术（Bear‘s Endurance）:受术者获得+4 体质加值，持续时间为每等级 1 分钟。
轻灵术（Cat‘s Grace）:受术者获得+4 敏捷加值，持续时间每等级 1 分钟。
治疗轻伤(Cure Light Wounds):治疗 1d8 点伤害，每等级再多治疗+1 点，最高+5 点。
动物定身术（Hold Animal）:使一只动物无法动弹，每等级可维持 1 轮。
博识术（Owl‘s Wisdom）:受术者获得+4 感知加值，持续时间为每等级 1 分钟。
防护能量伤害（Protection from Energy）:指定一种能量，每等级可吸收 12 点该种能量所造成的伤害。
圈套术（Snare）:制造简陋魔法陷阱。
植物交谈(Speak with Plants):你可以与一般植物或植物型生物交谈。
荆棘丛生（Spike Growth）:范围内生物受到 1d4 点伤害，动作可能被减缓。
二级召唤盟友术（Summon Nature‘s Ally II）:呼唤生物共同作战。
风墙术（Wind Wall）:使箭矢、小生物及气体转向。

巡林客的三级法术

命令植物（Command Plants）:影响一或多个植物型生物的动作。
治疗中度伤（Cure Moderate Wounds）:治疗 2d8 点伤害，每等级再多治疗+1 点，最高+10 点。
黑暗视觉（Darkvision）:在完全黑暗中可见距离 60 尺。
植物凋零（Diminish Plants）:使一般植物变小并抑制生长。
高等魔爪（Magic Fang, Greater）:增强受术者的天生武器，使攻击检定与伤害掷骰每 3 等级获得+1 加值，最多+5。
中和毒性(Neutralize Poison):使受术者对毒免疫，去除物体内外的毒素。
植物滋长（Plant Growth）:使蔬果生长，农获量增加。
缩小动物（Reduce Animal）:使有意愿的动物缩小。
移除疾病（Remove Disease）:清除对象身上所有疾病。
驱离害虫（Repel Vermin）:蜘蛛、昆虫及其他虫类无法靠近 10 尺以内。
三级召唤盟友术（Summon Nature‘s Ally III）:呼唤生物共同作战。
树化术（Tree Shape）:你看上去就像一棵树，持续时间为每等级 1 小时。
水面行走（Water Walk）:目标行于水上如履实地。

巡林客的四级法术

异变动物（Animal Growth）:每 2 等级可使一个生物变成两倍大。
问道自然（Commune with Nature）:每等级可了解 1 哩之内的地形。
治疗重伤（Cure Serious Wounds）:治疗 3d8 点伤害，每等级再多治疗+1 点，最高+15 点。
动作自如（Freedom of Movement）:受术者可以无视障碍物而如常行走。
回避侦测（Nondetection）^{M}:受术者不会被预言系与探知法术探测到。
四级召唤盟友术（Summon Nature‘s Ally IV）:呼唤生物共同作战。
融身入林（Tree Stride）:由一棵树跨越到远方的另一棵树。

术士与法师的法术

术士与法师的零级法术（戏法）

防护提升抗力（Resistance）:受术者的豁免检定获得+1 加值。
咒法强酸四溅（Acid Splash）:球形，造成 1d3 点强酸伤害。
预言侦测毒性(Detect Poison):侦测一个生物或小型物体所带有的毒性。
侦测魔法（Detect Magic）:侦测 60 尺内的法术或魔法物品。
阅读魔法（Read Magic）:阅读卷轴及法术书。
附魔晕眩术（Daze）:4HD 以下的人形生物会失去下一次的动作。
塑能舞光术(Dancing Lights):制造火把或其他光源。
闪光术（Flare）:使一个生物目眩（攻击检定-1）。
光亮术（Light）:使目标物品如火把般发光。
冷冻射线（Ray of Frost）:发出射线，造成 1d3 点冷冻伤害。
幻术幻音术（Ghost Sound）:发出虚幻的假声。
死灵打击死灵（Disrupt Undead）:对一个不死生物造成 1d6 点伤害。
疲乏之触(Touch of Fatigue):接触攻击，成功可使目标疲乏。
变化法师帮手（Mage Hand）:可对 5 磅以内的物品使用心灵遥控。
修复术（Mending）:修复目标物品的细微损伤。
传讯术（Message）:可在远距离使用轻声交谈。
开关术（Open/Close）:打开或关上小或轻的目标物品。
共通秘法印记（Arcane Mark）:刻上可见或不可见的个人记号。
魔法技俩(Prestidigitation):玩一些小把戏。

术士与法师的一级法术

防护魔法警报（Alarm）:产生警报结界，持续时间为每等级 2 小时。
忍受元素伤害 Endure Elements）:在寒冷或炎热环境中怡然自得。
封门术（Hold Portal）:使门维持关闭。
防护混乱 / 邪恶 / 善良 / 守序（ProtectionfromChaos/Evil/Good/Law):AC 与豁免检定+2。反制心灵控制，使元素生物与异界生物无法靠近。
护盾术（Shield）:产生隐形圆盾，挡住「魔法飞弹」。
咒法油腻术（Grease）:将 10 尺见方区域或单一目标物品变得滑腻。
法师护甲（Mage Armor）:受术者获得+4 盔甲加值。
召唤座骑（Mount）:召唤可骑乘的马，持续时间为每等级 2 小时。
隐雾术（Obscuring Mist）:周围产生迷雾环绕。
一级召唤怪物术（Summon Monster I）:可召唤外界生物为你作战。
隐形仆役（Unseen Servant）:制造出服从号令的隐形力量。
预言通晓语言（Comprehend Languages）:懂得所有可说可写语言。
侦测密门（Detect Secret Doors)：发现 60 尺内的密门。
侦测死灵（Detect Undead）:发现 60 尺内的不死生物。
鉴定术（Identify）^{M}:鉴识魔法物品的其中一项特性。
克敌机先（True Strike）:下次攻击检定获得+20 加值。
附魔魅惑人类(Charm Person):使一个人类成为你的朋友。
催眠术（Hypnotism）:使生命骰数和为 2d4 的生物群陷入迷魂状态。
睡眠术（Sleep）:使生命骰数和为 4 的生物群陷入魔法昏睡状态。
塑能燃烧之手(Burning Hands):每等级造成 1d4 点火焰伤害，最大 5d4。
魔法飞弹（Magic Missile):造成 1d4+1 点伤害，1 级时可发射一颗，之后每 2 等级加一颗，最高五颗。
电爪（Shocking Grasp）:接触时传送电流，每等级造成 1d6 点伤害，最大 5d6。
谭森飘浮碟（Floating Disk）:直径三尺的平行浮碟，每等级可载重 100 磅。
幻术七彩喷射（Color Spray）:震慑 1d6 个弱小生物，或将之敲到昏迷、使之目盲。
魔法易容（Disguise Self）:改变自己的外貌。
涅斯图伪装灵光(Magic Aura):改变物品的灵光。
无声幻影（Silent Image）:造出你想要的幻影。
腹语术（Ventriloquism）:每等级可发出 1 分钟的腹语。
死灵惊恐术（Cause Fear）:使

一个 5HD 以下的生物逃窜 1d4 个回合。
冻寒之触（Chill Touch）:每等级可接触一次,每次造成 1d6 点伤害，甚至造成 1 点力量值伤害。
衰弱射线（Ray of Enfeeblement）:发出射线，造成力量值下降 1d6,每 2 等级再下降 1 点。
变化**活化绳**（Animate Rope）:造出一条魔法绳，依你的命令动作。
变巨术（Enlarge Person）:使人形生物体型加倍。
抹消术（Erase）:消除一般或魔法书写文字。
脚底抹油（Expeditious Retreat):你的速度增加 30 尺。
羽落术（Feather Fall）:目标物品或生物以缓慢的速度下降。
跳跃术（Jump）:受术者作「跳跃」技能检定时获得加值。
魔化武器（Magic Weapon）:将魔力灌入武器，使其获得+1 加值。
缩小术（Reduce Person）:使人形生物体型减半。

术士与法师的二级法术

防护**秘法锁**(Arcane Lock）[M]：用魔法锁住门或箱子。
遮蔽物品（Obscure Object）：目标物品不会被探测到。
防护箭矢（Protection from Arrows）:受术者对大多数的远程攻击免疫。
抵抗能量伤害(Resist Energy):可忽略指定能量型态所造成的 10 点（或更多）伤害。
咒法**云雾术**（Fog Cloud）:产生浓雾遮蔽视线。
闪光尘（Glitterdust）:使生物目盲，或看见隐形生物的轮廓。
马友夫强酸箭（Melf’sAcidArrow）:远程接触攻击，每轮造成 2d4 点伤害，持续时间为一轮，每 3 等级加一轮。
二级召唤怪物术（Summon Monster II）:可召唤外界生物为你作战。
飞虫走兽（Summon Swarm）:召唤蝙蝠、老鼠或蜘蛛群。
蛛网术（Web）:将半径 20 尺范围内布满粘粘的蜘蛛网。
预言**侦测思想**（Detect Thoughts）:可以观察到他人的表面想法。
物品定位术（Locate Object）:感应目标物品的所在方向，可指定物品型态或特定物品。
识破隐形(See Invisibility):发现隐形生物或物体。
附魔**怪物晕眩术**（DazeMonster）6HD 以下的活物会失去下一次的动作。
塔莎狂笑术
Tasha’sHideousLaughter 受术者每等级 1 轮中失去动作能力。
失智之触（Touch of Idiocy）:受术者会遭受 1d6 点智力、感知与魅力伤害。
塑能**不灭明焰**（Continual Flame）[M] :造出一支永远不灭，不会发热的火把。
黑暗术（Darkness）:产生半径 20 尺的超自然黑暗。
炽焰法球（Flaming Sphere）:滚出一团火球，造成 2d6 点伤害，持续时间为每等级 1 轮。
造风术（Gust of Wind）:刮走或吹倒小型生物。
焦灼射线（Scorching Ray）:远程接触攻击，可造成 4d6 点火焰伤害，每等级再多 1 道射线，最多+3 道。
粉碎音波（Shatter）:发出高速震动音波，足以伤害目标物品或晶体生物。
幻术**朦胧术**（Blur）:对受术者的攻击会有 20%的失手几率。
催眠图纹(Hypnotic Pattern):使生命骰数和为「2d4+施法者等级」的生物群陷入迷魂状态。
隐形（Invisibility）:受术者隐形，持续时间为每等级 1 分钟，或直到进行攻击为止。
李欧蒙陷阱(Phantom Trap）[M]：使物品看起来有设陷阱。
魔嘴（Magic Mouth）[M] :触发时会说话。
次级幻影（Minor Image）:与「无声幻影」同，但能发出一些声音。
镜影术（Mirror Image）:制造跟你一样的分身幻影，个数为 1d4 个，每 3 等级再增加一个，最多八个。
误导（Misdirection）:使侦测指定生物或物品的预言系法术被误导。
死灵**目盲术／耳聋术**（Blindness/Deafness）:使受术者目盲或耳聋。
命令不死生物（Command Undead）:不死生物会服从命令。
伪造生命（False Life）:得到 1d10 点暂时生命值,每等级+1,最多+10。
食尸鬼之触（Ghoul Touch）：麻痹受术者，并使之散发恶臭，造成周遭生物的不适。
群体惊恐术（Scare）:使 6HD 以下的生物慌乱。
幽灵手（Spectral Hand）:造出发光的灵体鬼手来传送接触攻击。
变化**变身术**（Alter Self）:变为类似的生物。
坚韧术（Bear‘s Endurance）:受术者获得+4 体质加值，持续时间为每等级 1 分钟。
蛮力术（Bull‘s Strength）:受术者获得+4 力量加值，持续时间为每等级 1 分钟。
轻灵术（Cat‘s Grace）:受术者获得+4 敏捷加值，持续时间每等级 1 分钟。
黑暗视觉（Darkvision）:在完全黑暗中可见距离 60 尺。
耀眼术（Eagle‘s Splendor）:受术者获得+4 魅力加值，持续时间为每等级 1 分钟。
巧智术 Fox‘sCunning)受术者获得+4 智力加值，持续时间每等级 1 分钟。
敲击术（Knock）:开启上锁或被魔法封印的门。
浮空术（Levitate）:受术者依你指示上下移动。
博识术 Owl‘sWisdom):受术者获得+4 感知加值，持续时间每等级 1 分钟。
烟火术（Pyrotechnics）:将火变为眩目的光或呛人的烟。
魔绳术（Rope Trick）:最高可将八个生物藏在异次元中。
蛛行术（Spider Climb）:获得可在墙上及天花板行走的能力。
风讯术:（Whispering Wind):将简讯送出，每等级一哩。

术士与法师的三级法术

防护**解除魔法**(Dispel Magic):使魔法效力或法术失效。
爆裂符文(Explosive Runes):阅读时会造成 6d6 点伤害。
反混乱／反邪恶／反善良／反秩序法阵（Magic Circle against Chaos/Evil/Good/Law）:与防护法术同,但范围为半径 10 尺,每等级可维持 10 分钟。
回避侦测(Nondetection）[M]：受术者不会被预言系与探知法术探测到。
防护能量伤害（Protection from Energy）:指定一种能量，每等级可吸收 12 点该种能量所造成的伤害。
咒法**魅影驹**(Phantom Steed）:产生魔法马，持续时间为每等级 1 小时。
蛇纹法印(Sepia Snake Sigil）[M] :造出文字徽记,可使阅读者动弹不得。
雪雨暴（Sleet Storm)：妨碍视线动作。
臭云术（Stinking Cloud）:发出令人作呕的气味，持续时间为每等级 1 轮。
三级召唤怪物术（Summon Monster III）:可召唤外界生物为你作战。
预言**秘眼通**（Arcane Sight）:可以直接看见魔法灵光。
锐耳术／鹰眼术（Clairaudience/Clairvoyance）:听或看到远方之情形，每等级维持 1 分钟。
巧言术（Tongues）:能说任何语言。
附魔**沉睡术**（Deep Slumber）:使生命骰数和为 10 的生物群陷入睡眠状态。
英勇术（Heroism）:攻击检定、豁免检定与技能检定+2。
人类定身术（Hold Person）:使一个人型生物无法动弹，持续时间为每等级 1 轮。
盛怒术（Rage）:受术者的力量和体质值得到+2 加值，意志检定有+1 加值，AC 有-2 减值。
暗示（Suggestion）:使受术者遵从暗示动作。
塑能**昼明术**（Daylight）:产生半径 60 尺的亮光。
火球术（Fireball）:每等级可造成 1d6 点伤害，范围为半径 20 尺。
李欧蒙小屋（Leomund’sTinyHut）:造出可供 10 个生物使用的庇护所。
闪电束（Lightning Bolt）:电流每等级可造成 1d6 点伤害。
风墙术（Wind Wall）:使箭矢、小生物及气体转向。
幻术**移位术**（Displacement）:对受术者的攻击会有 50%的失手几率。
迷幻手稿（Illusory Script）[M] :只有事先指定的读者可解读此文字。
隐形法球（Invisibility Sphere）:使 10 尺内所有人隐形。
高等幻影（Major Image）:与「无声幻影」同，只是有声音、气味和温度。
死灵**遗体防腐**(Gentle Repose):保存一具尸体。
死灵定身术（Halt Undead）:使不死生物无法动弹，持续时间每等级 1 轮。
衰竭射线(Ray of Exhaustion):发出射线使受术者力竭。
吸血鬼之触(Vampiric Touch):接触攻击，每 2 等级造成 1d6 点伤害，所造成的伤害值成为施法者的生命值。
变化**闪现术**（Blink）:忽隐忽现，持续时间为每等级 1 轮。
火焰箭（Flame Arrow）:射出飞箭，造成 1d6 点火焰伤害。
飞行术（Fly）:受术者以速度 60 尺飞行。
气化形体（Gaseous Form）:使受术者变为虚幻状态，并可以缓慢飞行。
加速术（Haste）:每等级可使一个生物移动得更快，攻击检定、AC 与反射检定均+1。
利刃术（Keen Edge）:一般武器可增加一倍重击范围。
高等魔化武器（Magic Weapon, Greater）:每 4 等级+1，最多

+5。
秘密文页（Secret Page）:将一页图文改变，使之认不出原文。
缩物术（Shrink Item）:目标物品缩到十六分之一大。
缓慢术（Slow）:受术者每轮只能进行一个动作。AC 与攻击检定均-2。可影响的生物个数与等级同。
水中呼吸法(Water Breathing):受术者可在水面下呼吸。

术士与法师的四级法术

防护**次元锚**（Dimensional Anchor）:阻挡往异次元的移动。
火焰陷阱（Fire Trap）M:打开目标物品，可造成 1d4 点伤害，每等级再多造成+1 点伤害。
次级法术无效结界（Globe of Invulnerability, Lesser）:阻断一级至三级的法术效果。
移除诅咒（Remove Curse）:移除物品或人身上的诅咒。
石肤术（Stoneskin）M:每次被攻击时可挡下前 10 点伤害。
咒法**任意门**(Dimension Door):传送至范围内任一地点。
艾伐黑触手(Black Tentacles):触手擒抱住 15 尺范围内的所有事物。
李欧蒙庇护所（Leomund’sSecureShelter):造出坚固的屋舍。
次级造物术(Minor Creation):制造出衣物或木质物品。
重雾术（Solid Fog）:造出会阻碍视线与减缓移动的浓雾。
四级召唤怪物术（Summon Monster IV）:可召唤外界生物为你作战。
预言**秘法眼**（Arcane Eye）:隐形的飘浮之眼，速度为每轮 30 尺。
侦测探知（Detect Scrying）:警告你有人使用魔法在窃听。
生物定位术(Locate Creature):指出熟悉生物的方向。
探知（Scrying）F:可由远处监视受术者。
附魔**魅惑怪物**(Charm Monster):使一个怪物相信你是盟友。
困惑术（Confusion）:使受术者作一些怪事，持续时间为每等级 1 轮。
满怀绝望(Crushing Despair):受术者的攻击检定、伤害掷骰、豁免检定与技能检定-2。
次级指使术（Geas, Lesser）:命令 7HD 以下的对象。
塑能**火焰护盾**(Fire Shield):攻击你的生物会受到火焰伤害，你可以不受热或冷影响。
冰风暴（Ice Storm）:40 尺圆柱空间中下满冰雹，通过者受到 5d6 点伤害。
欧提路克魔封法球（Otiluke’sResilientSphere）:形成球型场域，一方面保护受术者，一方面将之困于其中。
咆哮术（Shout）:使锥形范围内所有人震耳欲聋，并受到 5d6 点伤害。
火墙术（Wall of Fire）:10 尺内可造成 2d4 点火焰伤害，20 尺内则造成 1d4 点火焰伤害。穿越火墙会受到「2d6+施法者等级」点伤害。
冰墙术（Wall of Ice）:使用「平面功效」造出冰墙，生命值为「15+施法者等级」点；或使用「半球功效」将生物困于其中。
幻术**幻景**（Hallucinatory Terrain）:使某种地形看起来像是另一种（如:使原野看起来像森林）。
幻墙术（Illusory Wall）:制造拟真的墙、门、天花板，任何事物都可穿过。
高等隐形（Invisibility, Greater）:与「隐形」同，但受术者进行攻击后仍可保持隐形。
魅影杀手(Phantasmal Killer):恐怖的幻象出现杀害受术者，或对其造成 3d6 点伤害。
虹彩图纹(Rainbow Pattern):发出彩光，使生命骰数和为 24 的生物群陷入迷魂。
幽影咒法术（Shadow Conjuration）:假拟低于四级的咒法系法术，但只有 20%的真实性。
死灵**操纵死尸**（Animate Dead）M:制造骷髅、僵尸等不死生物。
降咒（Bestow Curse）:单一属性值-6，或攻击检定、豁免检定、各种检定值都-4，或每次动作有 50%失手几率。
疫病术（Contagion）:使受术者感染所指定之疫病。
弱能术（Enervation）:受术者获得 1d4 负向等级。
恐惧术（Fear）:使锥形范围内的目标群逃窜，持续时间为每等级 1 轮。
变化**集体变巨术**（Enlarge Person, Mass）:使数个生物变大。
变形术（Polymorph）:给予一个有意愿的受术者新的外型。
拉瑞强记法（Mnemonic Enhancer）F:准备额外的法术，或保留前一次使用的法术。只有法师能使用。
集体缩小术（Reduce Person, Mass）:使数个生物缩小。
塑石术（Stone Shape）:将石头雕塑成任何形状。

术士与法师的五级法术

防护**破除结界**（Break Enchantment）:破除受术者所带有的附加魔法、诅咒、石化，或解除其变化。
驱逐术（Dismissal）:强迫生物回到原属位面。
魔邓肯密室（Mordenkainen‘sPrivateSanctum）:防止任何人窥看或探知某区域，持续时间 24 小时。
咒法**死云术**（Cloudkill）:杀害生命骰数 3 以下生物，生命骰数 4 到 6 若没通过豁免检定则死亡，生命骰数大于 6 的生物会受到体质伤害。
李欧蒙秘藏箱（Leomund’sSecretChest）F:将贵重宝箱藏于灵界，在需要时可任意取用。
高等造物术(Major Creation):与「次级造物术」同，但可创造石头与金属。
魔邓肯忠犬（Mordenkainen’sFaithfulHound）:出现魅影狗，可守卫，亦可攻击。
次级异界誓缚(Planar Binding, Lesser):困住 6HD 以下异界生物，直至它完成工作为止。
五级召唤怪物术（Summon Monster V）:可召唤外界生物为你作战。
传送术（Teleport）:立刻将你传送至任何地方，最远为每等级 100 哩。
石墙术（Wall of Stone）: :制造一面石墙，形状可自订。
预言**异界探知**（Contact Other Plane）F:向异界个体询问问题。
窥视魔眼（Prying Eyes）:造出数量为「1d4+施法者等级」只飘浮魔眼为你进行侦察。
拉瑞心灵连线（Telepathic Bond）:使友伴间可使用心灵沟通。
附魔**支配人类**（Dominate Person）:使用心灵控制人形生物。
弱智术（Feeblemind）:使受术者的智力值与魅力值降至 1。
怪物定身术（Hold Monster）:与「人类定身术」同，但可指定任意生物。
心灵迷雾（Mind Fog）:雾中的受术者感知值与意志检定-10。
睡眠徽记（Symbol of Sleep）M:符文被触发后会让邻近生物沉睡。
塑能**毕格比护身掌**（Bigby’sInterposingHand）:出现魔手，针对单一对手提供掩蔽效果。
寒冰锥（Cone of Cold）:每等级造成 1d6 点寒冷伤害。
短讯术（Sending）:将简讯立刻传至任何地方。
力墙术（Wall of Force）:产生不会受伤的墙。
幻术**托梦法**（Dream）:将讯息送至任何正在睡眠中的人。
防范探知（False Vision）M:利用幻象使探知法术误判。
海市蜃楼（Mirage Arcana）:与「幻景」同，只是包含建筑物。
梦魇（Nightmare）:送出虚像，可造成 1d10 点伤害，并使对象疲乏。
常驻幻影(Persistent Image):与「高等幻影」同，但不需集中精神。
伪相（Seeming）:改变人的外貌，每 2 等级可改变一个人。
幽影塑能术（Shadow Evocation）:假拟低于五级的塑能系法术，但只有 20%的真实性。
死灵**枯朽术**（Blight）:使一株植物枯萎，或对植物型生物造成每等级 1d6 点伤害。
魔魂壶（Magic Jar）F:可以附身到另一生物。
痛苦徽记(Symbol of Pain)M:符文被触发后会让邻近生物痛苦。
疲乏波（Waves of Fatigue）:让数个目标疲乏。
变化**异变动物**(Animal Growth):每 2 等级可使一个生物变成两倍大。
化戾变形(Baleful Polymorph):使受术者变成无害动物。
鬼斧神工（Fabricate）:使原始材料变为成品。
洲际飞行（Overland Flight）:以速度 40 尺飞行，且可飞越长距离。
穿墙术（Passwall）:在木或石墙上造出通路。
心灵遥控（Telekinesis）:举起物体、攻击生物、投掷物体或攻击。
化泥为石（Transmute Mud to Rock）:每等级转换两个边长 10 尺的立方体。
化石为泥（Transmute Rock to Mud）:每等级转换两个边长 10 尺的立方体。
共通**魔法恒定术**（Permanency）X:可使法术永久有效。

术士与法师的六级法术

防护**防魔法力场**（Antimagic Field）:抵销 10 尺内的法术。
高等解除魔法（Dispel MagicGreater）:与「解除魔法」同，但检定+20。
法术无效结界（Globe of Invulnerability）:与「次级法术无效结界」同，但可至四级法术。
铜墙铁壁(Guards and Wards):

一系列防护性法术与魔法效果。
防生物力场（Repulsion）:生物无法接近你。
咒法**酸雾术**（Acid Fog）:产生会造成强酸伤害的浓雾。
异界誓缚（Planar Binding）：与「次级异界誓缚」同，但最高可至 12HD。
六级召唤怪物术（Summon Monster V）:可召唤外界生物为你作战。
铁墙术（Wall of Iron）^{M}：生命值为每 4 等级 30 点，可压在对手身上。
预言**解析咒文**（Analyze Dweomer）^{F}:发现受术者的魔法形态。
通晓传奇（Legend Lore）$^{M\ F}$：得知一个人、地方或事物的相关传说。
真实目光（True Seeing）^{M}：见到所有事物的原本面貌。
附魔**指使术**（Geas/Quest）:与「次级指使术」同，但可以影响所有生物。
高等英勇术（Heroism, Greater）:攻击检定、豁免检定与技能检定+4，对恐惧免疫，获得暂时生命值。
集体暗示(Suggestion, Mass)：与「暗示」同，但影响的生物个数与等级同。
说服徽记（Symbol of Persuasion）^{M}:符文被触发后会魅惑邻近生物。
塑能**毕格比飞击掌**（Bigby’sForcefulHand）:出现巨大的魔手推开生物。
连环闪电（Chain Lightning）：每等级可造成 1d6 点伤害，每等级可另发出一束闪电，造成半数伤害。
触发术（Contingency）^{F}:设定另一法术的触发条件。
欧提路克冰封法球（Otiluke’sFreezingSphere）:将水结冻，并造成寒冷伤害。
幻术**假象术**（Mislead）:使你隐形，并产生分身幻象。
永恒幻影（Permanent Image）：与「无声幻影」同，但可以有视力、声音与气味。
预置幻影（Programmed Image）^{M}:与「高等幻影」同，但是由事件触发而产生。
行影术（Shadow Walk）:步入阴影中，以进行快速移动。
迷罩（Veil）:改变一群生物的外貌。
死灵**死亡法阵**（Circle of Death）^{M}:每等级杀害生命骰数和为 1d4 生物。
唤起死灵（Create Undead）^{M}：制造食尸鬼、妖鬼、木乃伊或魔魂尸。
慑心目光（Eyebite）:使受术者慌乱、生病或假死。
恐惧徽记（Symbol of Fear）^{M}符文被触发后会让邻近生物慌乱。
不死之死（Undeath to Death）^{M}:每等级可消灭生命骰数和为 1d4 的不死生物，最高 20d4。
变化**集体坚韧术**（Bear‘s Endurance, Mass）:与「坚韧术」同，但可影响的生物个数与等级同。
集体蛮力术(Bull‘s Strength, Mass）:与「蛮力术」同，但可影响的生物个数与等级同。
集体轻灵术（Cat‘s Grace, Mass）:与「轻灵术」同，但可影响的生物个数与等级同。
操控水位（Control Water）：使水位上升或下降。
解离术（Disintegrate）:使一个生物或目标物品消失。
集体耀眼术(Eagle‘s Splendor, Mass）:与「耀眼术」同，但可影响的生物个数与等级同。
石化术（Flesh to Stone）:使受术者成为石像。
集体巧智术（Fox‘s Cunning, Mass）:与「巧智术」同，但可影响的生物个数与等级同。
魔邓肯回忆术（Mordenkainen’sLucubration）:回想起五级或以下的法术。只有法师能使用。
地动术（Move Earth）:挖出沟渠或造出山丘。
集体博识术（Owl‘s Wisdom, Mass）:与「博识术」同，但可影响的生物个数与等级同。
解除石化（Stone to Flesh）：将被石化的生物变回来。
谭森变形术（Tenser’sTransformation）^{M}:获得战斗加值。

术士与法师的七级法术

防护**放逐术**（Banishment）:每等级可放逐 2HD 的外界生物。
隔离术（Sequester）:受术者由视野中隐形，无法被探知，但呈假死状态。
法术反转（Spell Turning）：将 1d4+6 法术等级的法术反弹回施法者。
咒法**卓姆吉瞬间召唤**（Drawmij’sInstantSummons）^{M}:已预备好的物品出现在你手中。
魔邓肯豪宅（Mordenkainen’sMagnificentMansion）^{F}:出现门可通往异次元的房子。
相位门（Phase Door）:可经由隐形的路径穿过木头或石头。
异界传送（Plane Shift）^{F}：最高可使八个对象移动至另一异界。
七级召唤怪物术（Summon Monster VII）:可召唤外界生物为你作战。
高等传送术（Teleport, Greater）:与「传送术」同，但到达地点没有误差。
物体传送术(Teleport Object)：与「传送术」同，但只能传送接触到的物体。
预言**高等秘眼通**(Arcane Sight, Greater）:与「秘眼通」同，但同时可看见生物或物品上的魔法效果。
高等探知（Scrying, Greater）^{F}:与「探知」同，但更快更久。
灵视（Vision）$^{M\ F}$:与「通晓传奇」同，但更快更费力。
附魔**集体人类定身术**（Hold Person, Mass）:于「人类定身术」同，但范围为 30 尺内所有人。
夺魄术（Insanity）:目标生物会受到持续性的「困惑术」攻击。
律令目盲(Power Word Blind)：使生命值低于 200 点的生物目盲。
震慑徽记（Symbol of Stunning M）^{M}:符文被触发后让邻近生物震慑。
塑能**毕格比擒抱掌**（Digby‘sGraspingHand）:出现用来掩护、推动或进行擒抱的魔手。
延迟爆裂火球（Delayed Blast Fireball）:每等级造成 1d6 点火焰伤害，你可以将炸裂时间延后五轮。
魔力监牢（Forcecage）^{M}:力场形成立方体，将一切困于其中。
魔邓肯之剑（Mordenkainen’sSword）^{F}:造出飘浮的魔法剑攻击对手。
虹光喷射(Prismatic Spray)：射线击中对手，可以造成多种魔法效果。
幻术**集体隐形**（Invisibility, Mass）:与「隐形」同，但影响范围内所有人。
投影术（Project Image）:幻象分身可以走动和施法。
高等幽影咒法术（Shadow Conjuration, Greater）:与「幽影咒法」同，但最高可以到六级法术，并有 60%的真实性。
拟象（Simulacrum）$^{M\ X}$:造出生物的分身幻象，但有部份是真实的。
死灵**操控死灵**（Control Undead）:不死生物不会攻击你，并听从你号令。
死亡一指（Finger of Death）：杀害一个受术者。
虚弱徽记（Symbol of Weakness）^{M}:符文被触发后会让邻近生物虚弱。
衰竭波(Waves of Exhaustion)：让数个目标力竭。
变化**操控天气**（Control Weather）:可以改变当地的气候。
幻化灵体（Ethereal Jaunt）：你变成灵体生物，持续时间每等级 1 轮。
反重力（Reverse Gravity）：目标物品或生物会向上坠落。
雕像术（Statue）:自愿的受术者化为雕像。
共通**有限愿望**（Limited Wish）^{X}:在法术的限制下改变现实状态。

术士与法师的八级法术

防护**次元锁**（Dimensional Lock）:每等级可阻挡 1 天传送与位面旅行。
心灵屏障（Mind Blank）:受术者可对心灵性、情绪性与探知法术免疫，
虹光法墙（Prismatic Wall）：法墙的光可造成多种魔法效果。
防护法术效果（Protection from Spells）$^{M\ F}$:施与受术者+8 的抗力加值。
咒法**焚云术**（Incendiary Cloud）:燃烧的云每轮可造成 4d6 点伤害。
迷宫术（Maze）:将受术者困于异次元迷宫。
高等异界誓缚(Planar Binding, Greater）:与「次级异界誓缚」同，但最高可至 18HD。
八级召唤怪物术（Summon Monster VIII）:可召唤外界生物为你作战。
锢魂术（Trap the Soul）$^{M\ F}$：将受术者囚于宝石内。
预言**感知位置**（Discern Location）：得知目标生物或物品的确实位置。
灵光乍现（Moment of Prescience）:单次攻击检定、豁免检定或技能检定获得洞察加值。
高等窥视魔眼（Prying Eyes, Greater）:与「窥视魔眼」同，但魔眼具有「真实目光」。
附魔
嫌恶术（Antipathy）:受法术影响的地域或目标物品会自动排斥某些生物。
束缚大法（Binding）^{M}:利用一系列技巧来禁锢生物。
集体魅惑怪物(Charm Monster, Mass）:与「魅惑怪物」同，但范围为 30 尺。
短讯暗示（Demand）:与「短讯术」同，但可送出法术「暗示」。
奥图迷舞（Irresistible Dance）:强迫受术者跳舞。
律令震慑（Power Word Stun）：震慑生命值低于 150 点的生物。
夺魄徽记（Symbol of Insanity）^{M}:符文被触发后会让邻近生物疯狂。
共鸣术（Sympathy）^{M}:受法术影响的地域或目标物品会吸引

某些生物。
塑能**毕格比金刚拳**（Bigby’sClenchedFist）:出现用来掩护、推动或进行攻击的魔手。
欧提路克灵动法球（Otiluke’sTelekineticSphere）:与「欧提路克魔封法球」同，但你可用心灵遥控移动法球。
极光射线（Polar Ray）:远程接触攻击，可造成每等级 1d6 点寒冷伤害。
高等咆哮术(Shout, Greater):发出可造成 10d6 点音波伤害的惊人吼声，可震慑生物并对物体造成伤害。
阳炎爆（Sunburst）:10 尺内生物目盲，并造成 6d6 点伤害。
幻术**闪耀图纹**（Scintillating Pattern）:发出眩目诡丽的色彩，使人困惑、震慑或昏迷。
障幕（Screen）:利用幻象让一个地区无法被见到或法术探知。
高等幽影塑能术（Shadow Evocation, Greater）:与「幽影塑能术」同，但最高可以到七级法术，真实性 60%。
死灵**复制后备**（Clone）[M] [F]：当生物原身死亡时，复制体即会复苏。
唤起高等死灵(Create Greater Undead）[M]:制造幽影、缚灵、幽灵与囚魂尸。
雕死术（Horrid Wilting）:范围 30 尺内，每等级可造成 1d6 点伤害。
死亡徽记（Symbol of Death）[M]:符文被触发后会让邻近生物死亡。
变化**铜筋铁骨**（Iron Body）:身体变成活动的铁块。
变形万物（Polymorph Any Object）:将任何目标物品变成任意物体。
永恒静滞（Temporal Stasis）[M]:使受术者活动暂停。

术士与法师的九级法术

防护**解锢术**（Freedom）:将生物从「禁锢术」中解放出来。
禁锢术（Imprisonment）:将受术者埋住。
魔邓肯裂解术（Mordenkainen’sDisjunction）:解除魔法，将物品上的附加魔法消除。
虹光法球(Prismatic Sphere):与「虹光法墙」同，但是四周都环绕住。
咒法**异界之门**（Gate）[X]:连接两个异界，以供召唤或旅行。
脱身大法（Refuge）[M]:让物品的持有者被传送到你的所在地。
九级召唤怪物术（Summon Monster IX）:可召唤外界生物为你作战。
传送法阵（Teleportation Circle）[M]:将圆阵中所有生物传送至指定地点。
预言**预警术**（Foresight）:对将要发生的危险产生第六感警告。
附魔**支配怪物**（Dominate Monster）:与「支配人类」同，但可使用于任何生物。
集体怪物定身术(Hold Monster, Mass）:与「怪物定身术」同，但范围为 30 尺内所有怪物。
律令死亡（Power Word Kill）:杀害生命值低于 100 点的生物。
塑能**毕格比粉碎掌**（Bigby’sCrushingHand）:出现用来掩护、推动或进行碾压的魔手。
流星爆（Meteor Swarm）:制造出 4 个会造成 6d6 点火焰伤害的爆炸火球。
幻术**阴魂咒法术**（Shades）:与「幽影咒法术」同，但最高可以到八级法术，并有 80%的真实性。
怪影杀手（Weird）:与「魅影杀手」同，但影响 30 尺范围内所有事物。
死灵**星界投射**（Astral Projection）[M]:将你及伙伴投射入星界。
吸能术（Energy Drain）:受术者获得 2d4 负向等级。
缚魂术（Soul Bind）[F]:囚锢刚死的灵魂，使它不受「复生术」作用。
女妖之嚎（Wail of the Banshee）:每等级可杀害一个生物。
变化**同游灵界**(Etherealness):与同伴一起旅行至灵界。
形体变化（Shapechange）[F]:可变成任何生物，每轮并可更换一次。
时间停止（Time Stop）:在 1d4+1 轮中自由动作。
共通**愿望术**（Wish X）[X]:如同「有限愿望」，但限制较少。

法术

下列法术以英文字母为顺序，除了以「高等」、「次级」或「集体」开头的法术外。

————A————

酸雾术（AcidFog）

咒法系（创造）〔强酸〕
等级:术士／法师 6、水 7
法术成分:言语、姿势、材料／法器
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺／每等级）
效果:扩散出半径 20 尺、高 20 尺的雾
持续时间:1 轮／每等级
豁免检定:无
法术抗力:不可
「酸雾术」像「重雾术」（281 页）一样，可制造出浓重的蒸气。除了拖慢生物速度与遮蔽视线外，还带有强酸。施展法术之后，每一轮酸雾会对雾中生物或物体造成 2d6 点强酸伤害。
*秘法材料成分:*一撮干豌豆粉，混合一撮磨碎的动物蹄。

强酸四溅（AcidSplash）

咒法系（创造）〔强酸〕
等级:术士／法师 0
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺／每 2 等级）
效果:发射一道酸液
持续时间:立即
豁免检定:无
法术抗力:不可
对目标射出一球强酸。远程接触攻击成功的话，可造成 1d3 点强酸伤害。

援助术（Aid）

惑控系（胁迫）〔影响心灵〕
等级:牧师 2、善良 2、机运 2
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的活物
持续时间:1 分钟／每等级
豁免检定:无
法术抗力:可（无害）
受术者的攻击检定与抗恐惧豁免检定可获得+1 士气加值，并获得「1d8 点+施法者等级」的暂时生命值，最高 1d8+10。

凌空而行（AirWalk）

变化系〔风〕
等级:风 4、牧师 4、德鲁伊 4
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的生物（巨型或小型）
持续时间:10 分钟／每等级
豁免检定:无
法术抗力:可（无害）
受术者可以踏入空中，犹如踏在实地上一样。往上走就像爬山，往上或往下的最大角度是 45 度，速度为平时速度的 1/2。超过时速 21 哩的强风可以将凌空而行的生物顺风推向前，或逆风将其往回吹。每一轮中该生物回合结束时，强风时速每五哩会将生物吹动五尺。若风势异常强烈，DM 可决定该生物是否会有相应的不利影响，包括动作失去控制或受到风的冲击造成实质伤害。
若持续时间超过但受术者仍在空中，则法术会缓慢失效，受术者会在 1d6 轮内以每轮 60 尺速度下降。在这段时间内降到地面则平安无事，反之则迅速坠落，每 10 尺受到 1d6 点伤害。使用解除魔法解除「凌空而行」亦同，但若遇上「防魔法力场」则否。
你可以将「凌空而行」施在受过特殊训练的座骑上，使人可以将其骑入空中。你可以利用一星期训练动物习于「凌空而行」（视为命令，请见 74 页），「驯养动物」检定 DC=25。

魔法警报（Alarm）

防护系
等级:吟游诗人 1、巡林客 1、术士／法师 1
法术成分:言语、姿势、器材／法器
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺／每 2 等级）
影响区域:半径 20 尺的弥漫范围
持续时间:2 小时／每等级（解消）
豁免检定:无
法术抗力:不可
体型为超小型或更大的生物进入或接触到指定防护区域时，「魔法警报」就会发出心灵讯号或声音作为警报。施法时需先设定密语，当进入的生物说出正确密语时，就不会触发警报。在施法时同时需决定警报种类为心灵型或声音型。
*心灵警报:*只要你留在指定防护区域周围一哩内，你（也只有你）就会收到心灵警报。若你在进行正常睡眠，会有一声「碰」将你惊醒。但如果你正在专注状态，这个声音不会中断你的专注。「沈默术」无法阻挡这种心灵警报。
*声音警报:*声音警报会发出类似摇铃、人耳可闻的声响，任何留在指定防护区域周围 60 尺内的人都可以听得很清楚。要

是中间相隔关着的门，每一扇门会使可听见的距离缩短 10 尺。同理，每一道实墙会使可听见的距离缩短 20 尺。在极安静的情形下，声音可以淡淡传出 180 尺远。响声持续一轮。受「沉默术」影响的生物无法听见声音警报。
灵体或星界生物不会触发「魔法警报」。
「魔法警报」可搭配「魔法恒定术」而永久生效。
*秘法器材成分:*一个小铜铃、一些极细微的银线。

同化武器（AlignWeapon）
变化系（见说明）
等级:牧师 2
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的武器或 50 个射击类武器（在施法时需聚在一起）
持续时间:1 分钟 / 每等级
豁免检定:意志过则无效（无害，物体）
法术抗力:可（无害，物体）
将一把武器变为善良、邪恶、守序或混乱，阵营由你决定。同化后的武器可以回避相应的伤害减免，通常是针对敌对阵营的异界生物。已有阵营的武器不受此法术影响，例如圣剑。你不能将此法术施于天生武器，像是徒手击打。
施法时，依选定的善良、邪恶、守序或混乱，「同化武器」亦随之属于该种类法术。

变身术（AlterSelf）
变化系
等级:吟游诗人 2，术士 / 法师 2
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:个人
目标:自己
持续时间:10 分钟 / 每等级(解消)
可变成与你相同类别的生物，例如人形生物或魔法兽。新形体大小与原体型差别不能大于一级，其最大 HD 与施法者等级相同，像是 5 级的话就是 5HD。你可以变为同类生物，甚至变成自己。
你可以保有原有属性值，职业、等级、生命值、阵营、基本攻击加值、基本豁免加值也都维持不变。超自然能力、类法术特殊攻击及本领都与原形体相同，除非新形体不具有所需的身体器官（像是喷吐攻击需要嘴巴、凝视攻击需要眼睛）。与职业相关的特异攻击与能力亦保留（像是「野蛮人狂暴」），其它则否（像是龙的「威势」能力）。
如果新形体会说话，则可正常沟通。所有施法能力都不变，但若法术需要「言语」成分，新形体必需可以使用一种语言；「姿势」或「材料」成分则需要具备所需肢体。
变身前即需决定新形体的外观，包括体型、一般移动（例如遁地、攀爬、行走、游泳、用翅膀飞行，飞行速度最快 120 尺，其他则为 60 尺）、天生防御加值、天生武器（爪抓、啮咬等）、种族技能加值、种族额外专长、及其他外型（像是是否折翼、断手断脚等）。身体上多出的肢体不能让你增加攻击次数（或任何双武器攻击的优势）。
除了上述所列，你不会获得其他的特异特殊攻击或能力，像是黑暗视觉、昏暗视觉、替代视觉、免视、快速医疗、再生、灵活嗅觉等。
你也不会获得任何新形体具有的超自然特殊攻击、特殊本领或类法术能力。你的生物类别与亚种与原形体同，与新形体无关。你不可使用范本生物作为新形体，即使该范本生物不会改变生物类别与亚种。
新形体的细部外貌（像是毛色、毛质与肤色）由你指定，只要不超过新形体生物的适用范围。其他较显著的外形（身高、体重、性别）亦由你控制，但不可过于离谱。你可以有效地伪装成新形体种族中的一般成员。若你使用这个法术来易容，则「易容」技能检定可获得+10 加值。
变身后，你的装备依然装备在新形体上（如果能够装备的话），或者融入新形体并失去功用。身体变回原形时，之前被融入的物体会恢复原位及功用。新形体装备的新物品依然会装备在原形体上，无法装备的物品则会掉在脚边。任何通用于两种形体的装备，或装备于相同身体部位（嘴、手等）的物品则留在原处。一旦身体部位或物品离开身体，则会变回原形。

解析咒文（AnalyzeDweomer）
预言系
等级:吟游诗人 6、术士 / 法师 6
法术成分:言语、姿势、器材
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:每施法等级一个物体或生物
持续时间:1 轮 / 每等级(解消)
豁免检定:无，或意志过则无效（见说明）
法术抗力:不可
你可以测知生物或物体上的法术或魔法属性。每一轮可解析一个以即时动作可见之生物或物体。如果是魔法物品，你可以得知它所有功能、启动方式及残余的使用次数。如果是被施法的物品或生物，则可得知该法术功效及施法者等级。
若针对的是被持用的物品，其持有者可进行意志检定以抗解析。如果检定成功，则你对该物品一无所知，但你可以用肉眼猜测它的用途。通过检定的物体在 24 小时内不受「解析咒文」影响。
「解析咒文」无法施展于神器（请见《地下城主指南》中有关神器的说明）。
*器材成分:*一个红宝石或蓝宝石制成的小透镜，镶于金质的小环圈上。宝石价值不得低于 1500 金币。

异变动物（AnimalGrowth）
变化系
等级:德鲁伊 5、巡林客 4、术士 / 法师 5
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级）
目标:每 2 等级选定一只动物（巨型以下），动物之间相距不可超过 30 尺
持续时间:1 分钟 / 每等级
豁免检定:强韧过则无效
法术抗力:可
可以使一群动物变成正常大小的两倍，体重则增为八倍。这个变化让动物体型上升一级（例如大型变超大型），力量获得+8 体型加值、体质获得+4 体型加值（间接造成每 HD 获得 2 点额外生命值），但敏捷遭受-2 体型减值。该动物的天生防御加值也增加 2。体型的改变也会影响 AC、攻击检定及基本伤害的调整值，请参阅《地下城主指南》表 2-2。其占用空间与可触距离调整如表 8-4（149 页），但速度不变。
受术者的伤害减免亦获得 10 / 魔法，豁免检定具有+4 抗力加值。
如果所在地空间不足应付体型变大，则该动物可进行力量检定（使用新的力量值）来决定是否挤爆四壁。失败的话，则体型限于所能获得的空间大小，但不会受伤。此法术不能藉由变大来压伤其他生物。
受术动物所装备或负载的装备亦同步变大，但不影响其魔法属性。任何变大的物品一旦离开受术者身边，则马上变回原状。
这法术并不会同时感化被巨大化的动物，亦不能藉以命令它们。
所有会增加体型的魔法效果并不会累加，亦即你不能再度使用此法术来进一步使受术动物变更大。

动物使者（AnimalMessenger）
惑控系（胁迫）〔影响心灵〕
等级:吟游诗人 2、德鲁伊 2、巡林客 2
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:一只超小型动物
持续时间:1 天 / 每等级
豁免检定:无（见说明）
法术抗力:可
强迫一只超小型动物去指定地点，通常是用来使小生物带讯息给你的盟友。受术动物不能是他人驯服或训练过的动物，包含魔宠或动物伙伴。
使用一些该动物喜爱的食物作诱饵就可以呼唤它过来。它会在你身前听候号令。你可以用心灵将人尽皆知的地方或显著地标传达给它，如:「远方那座山峰」。指示的方向必须明确，因为它所依靠的是你的知识，而无法自己找到方向。你可以使动物使者携带一些小东西或便条。它会到指定地点等待至法术持续时间结束，然后就回复日常作息。
在等候期间，动物使者允许任何人接近它并取下它身上携带的物品。要注意，除非收信人事先知道有小动物会送信来，不然动物使者很容易被忽略。收信人不会获得与动物使者沟通的特殊能力，也不一定读得懂它所携带的讯息（例如讯息用他所不熟悉的文字写成）。
*材料成分:*一些该动物喜欢的食物。

动物化身（AnimalShapes）
变化系
等级:动物 7、德鲁伊 8
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:每等级选定一个有意愿的生物，生物之间相距不可超过 30 尺
持续时间:1 小时 / 每等级（解消）
豁免检定:无（见说明）
法术抗力:可（无害）
每施法者等级可选定一个有意愿的生物，将其变成你指定的动物，不愿意的生物不受影响。请参考《怪物图鉴》的「化形」

特殊能力来决定受术者的新能力。所有生物只能变成相同动物，意即你不能让一个受术者变成一只猎鹰，另一个受术者变成凶暴狼。受术者会一直保持动物型态，直到超过法术持续时间，或你同时解除所有受术者身上的法术。受术者也可以自行选择恢复原型（整轮动作），这么做会只解消他身上的法术效果。新形体的最大 HD 为原 HD 或你的施法者等级，两者取较低者，最大 20HD。

迷惑动物（AnimalTrance）

惑控系（胁迫）〔影响心灵、音波〕
等级:吟游诗人 2、德鲁伊 2
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:智力为 1 或 2 的动物或魔法兽
持续时间:专注
豁免检定:意志过则无效（见说明）
法术抗力:可

靠着跳舞、唱歌、吟诵或其他姿势及音乐，迫使动物或魔法兽不作其他事，只会望着你。只有智力值为 1 或 2 的生物会受这个法术影响。掷 2d6 以决定陷入迷魂状态的动物生命骰数和。先由距离内最近的生物开始选，直至不能再选为止。例如，凡达妮雅可以影响 7HD 的动物，而距离内有好几只 2HD 的狼，则她能影响到最靠近她的三只狼。

魔法兽、凶暴动物或受过攻击或防卫训练的一般动物可以进行豁免检定，未受训过的则不行。

操纵死尸（AnimateDead）

死灵系〔邪恶〕
等级:牧师 3、死亡 3、术士 / 法师 4
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的尸体
持续时间:立即
豁免检定:无
法术抗力:不可

这个法术会将白骨与尸体化为骷髅与僵尸，这些不死生物会听从你的命令动作。你可以使这些骷髅或僵尸跟着你走，也可以使它们留在原地，攻击靠近它的任何生物或特定种类。这些不死生物可以一直活动，直到被摧毁。被摧毁的骷髅或僵尸无法再受「操纵死尸」影响。

无论是哪一种不死生物，你每次施展「操纵死尸」时，所制造的不死生物其 HD 总和不得超过你的施法者等级的两倍（可用「亵渎术」来加倍，见 218 页）。

你所创造的生物会永远听从你指挥。不论你施展几次本法术，同时能控制的不死生物 HD 总和不得超过施法者等级的四倍。若不死生物超过这个数目，则新造出的不死生物会听从你控制，较早造出而超过数目的则不受控制，你可以选择释放哪一个。若你是牧师，你使用神力所命令或斥喝的不死生物不受此限。

*骷髅:*骷髅能由架构完整的尸体或白骨制造而成。这具尸体需有骨头，所以不会有紫虫骷髅这种东西。若骷髅是由尸体生成，则尸体上残留的肉会从骨头上脱落。骷髅的属性与体型大小有关，与该生物生前能力无关。请见《怪物图鉴》的详细资讯。

*僵尸:*僵尸只能由大体完整的尸体制造而成。尸体生前需有固定的组织结构，所以泥形僵尸是不存在的。僵尸的属性与体型大小有关，与该生物生前能力无关。请见《怪物图鉴》的详细资讯。

*材料成分:*你必须将一颗黑玛瑙放入尸体的眼中或口中，其价值需高于 25 金币乘上其生命骰数。法术的魔力会使这颗宝石燃烧成没有价值的焦灰。

活化物体（AnimateObjects）

变化系
等级:吟游诗人 6、混乱 6、牧师 6
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级）
目标:每施法者等级一个小物体（见说明）
持续时间:1 轮 / 每等级
豁免检定:无
法术抗力:不可

你将活力注入不会动作的物体，使它看上去具有活动力，并会攻击你预先指定的目标。被活化的物体可以是非魔法材料:木制、铁制、石制、纤维、皮革、陶制或玻璃制等。每等级可以活化一个小型以下的物体（例如椅子）。中型物体（例如衣柜）视同两个小型物体；大型物体（例如桌子）视同四个；超大型物体视同八个；巨型物体视同十六个；超巨型物体则视同三十二个。法术启动后，你可以进行一个移动动作来转换法术目标。

被活化物体的属性请见《怪物图鉴》有关「活化物体」的说明。

这个法术不能活化正被装备或携有的物品。

「活化物体」可搭配「魔法恒定术」而永久生效。

活化植物（AnimatePlants）

变化系
等级:德鲁伊 7、植物 7
法术成分:言语
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:每 3 个施法者等级一株大型植物，或范围内所有植物（见说明）
持续时间:1 轮 / 每等级或 1 小时 / 每等级（见说明）
豁免检定:无
法术抗力:不可

你将活力注入不会动作的植物，使它看上去具有活动力，并会攻击你预先指定的目标，一如同样体型大小的活化物体。每三级施法者等级可以活化一株大型以下的植物（例如树）。超大型植物视同两株大型植物；巨型植物视同四个；超巨型植物则视同八个。法术启动后，你可以进行一个移动动作来转换法术目标。

被活化植物的属性请见《怪物图鉴》有关「活化物体」的说明，但除非 DM 同意或有特殊状况，否则中型以下的植物不具有硬度。

「活化植物」不会影响植物型生物（例如树人），亦不能活化非活物的植物材料（像是棉衣或麻绳）。

*纠缠:*你也可以将活力注入范围内的所有植物，使它们具有一定程度的活动力纠缠区域内其他生物。这与「纠缠术」效力相同。法术抗力不能阻止生物被缠绕。持续时间为每施法者等级 1 小时。

活化绳（AnimateRope）

变化系
等级:吟游诗人 1、术士 / 法师 1
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级）
目标:一件绳状物体，长度至多 50 尺+5 尺 / 每等级（见说明）
持续时间:1 轮 / 每等级
豁免检定:无
法术抗力:不可

你可以活化一个非活物的绳状物体，包括:带子、细线、绳索甚至巨缆。总长度限制是以直径 1 吋为准。直径每增加一倍，长度上限就缩短一半，反之亦然。

可以使用的命令语包括:「卷」（会盘成一堆）、「卷、结」、「圈」、「圈、结」、「绑、结」，和所有相反语句（如「解」）。法术启动后，你每轮可以用一个移动动作来下命令。

活化绳只能环绕一尺内的一个生物或物体，它不会自己往外伸展，所以你必须将活化绳丢到目标附近。这时候需进行远程攻击检定，射程增量为 10 尺。一般 1 吋粗的麻绳具有 2 点生命值，AC=10，若通过力量检定（DC=23）则可崩断之。活化绳不会造成任何伤害，但它可以做为绊脚绳，或缠绕住没通过反射检定的生物。被这个法术绑住的生物想施法时，必须先作「专注」检定（DC=15）。被纠缠住的生物需通过「脱逃」技能检定（DC=20）才得以挣开。绳子本体及所形成的结都不算魔法。

当使用活化绳时，进行「绳技」技能检定时可获得+2 加值。

这个法术不能活化正被装备或携有的物品。

防活物护罩（AntilifeShell）

防护系
等级:动物 6、牧师 6、德鲁伊 6
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 轮
距离:10 尺
影响区域:以你为中心，半径 10 尺的弥漫范围
持续时间:10 分钟 / 每等级（解消）
豁免检定:无
法术抗力:可

制造出一个半球型的活动式能量护罩，可防止大多数活物进入。法术效果可阻绝动物、异怪、龙、精类生物、巨人、人形生物、魔法兽、人形怪物、泥形怪物、植物与虫类生物。但对构装生物、元素生物、异界生物、不死生物则无效。请见《怪物图鉴》中各种生物类别的说明。

这个法术为防御性法术，无法用来进攻。若用这种防护性护罩主动压迫活物，则护罩自动瓦解。请见 172 页有关防护系的说明。

防魔法力场（AntimagicField）

防护系
等级:牧师 8、魔法 6、保护 6、术士 / 法师 6
法术成分:言语、姿势、材料 / 法器

施法时间:1 标准动作
距离:10 尺
影响区域:以你为中心,半径 10 尺的弥漫范围
持续时间:10 分钟 / 每等级(解消)
豁免检定:无
法术抗力:见说明
在你周围造出隐形力场,并随着你移动。力场内的空间不受大多数魔法效力影响,法术、类法术能力、超自然能力都无法作用。除此之外,任何力场内的魔法物品及法术也都失效。
「防魔法力场」对任何在力场内施用、带进力场或对力场内施展的法术效果都有禁制作用,但并不会解除这些法术。例如,身上带有「加速术」法术效果的生物,在力场里没有「加速术」优势,然而一旦离开力场,则「加速术」效果依然存在。受禁制的时间依然算入该法术持续时间。
召唤出来的生物或虚体不死生物一旦进入力场则会消失无踪。直到力场消失后才在同一处出现。即使消失,怪物召唤效果的持续时间依然照算。若你将「防魔法力场」施在已经有召唤生物的地方,而该生物又有法术抗力,则你必须对该生物的法术抗力进行施法者等级检定(1d20+施法者等级),通过才能使它消失。立即性法术效果(如「造水术」)创造出的物体不受「防魔法力场」影响,因为此时法术的效果已经消失,只留下物体。
一般生物(路上遇到的狮鹫是一般生物,召唤出来的则不是)可以进入这个区域,也可以照常对力场内部进行远距攻击。在力场内失去魔法效果的一柄剑还是可以作为精制剑使用。若是在创造过程中有注入魔法,但完成后即自行活动的魔像和构装生物亦不受此法术影响(但若是被召唤而来的,则与被召唤生物同)。元素生物、实体不死生物与异界生物若不是由召唤而来,亦不受影响。但是这些生物的超自然能力与类法术能力则会暂时消失。
「解除魔法」无法移除「防魔法力场」。若两个以上的「防魔法力场」彼此有交集区,亦不会互相影响。某些法术亦不受影响,如「力墙术」、「虹光法球」、「虹光法墙」等,请见各法术说明。神器与神祇亦不受此类凡界法术影响,请参阅《地下城主指南》中关于神器一节。
注意:若生物体型大于力场范围,则超出范围的身体部位不受力场影响。
*秘法材料成分:*一撮铁粉或铁屑。

嫌恶术(Antipathy)
惑控系(胁迫)〔影响心灵〕
等级:德鲁伊 9、术士 / 法师 8
法术成分:言语、姿势、材料 / 法器
施法时间:1 小时
距离:近距(25 尺+5 尺 / 每 2 等级)
目标:单一地点(各边长 10 尺的立方区域 / 每等级)或单一物体
持续时间:2 小时 / 每等级(解消)
豁免检定:意志过则部分有效
法术抗力:可
你可以使物体或地区发出魔法震动,以赶走特定阵营或型态的智慧生物,阵营或型态由你指定。受影响的生物种类需明确指定名称,如:红龙、山丘巨人、鼠人、翼狮、蛰伏伪怪或吸血鬼。使用生物亚种,如「混乱善良类地精生物」则不够明确。同理,阵营亦需明确指定,如:混乱邪恶、守序中立或完全中立。
被指定的生物种类或阵营会有一股非常强烈的冲动,想要离开目标区域或物体。他们会强迫放弃目标物品或规避目标区域,并在法术持续时间内不肯返回。通过意志检定的生物可以留在目标区域或接触目标物品,但会感到十分不舒服。这种嫌恶感会使他们的敏捷属性下降 4。
「嫌恶术」可以反制或解除「共鸣术」。
*秘法材料成分:*一块浸于醋中的明矾。

防植物护罩(AntiplantShell)
防护系
等级:德鲁伊 4
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:10 尺
影响区域:以你为中心,半径 10 尺的弥漫范围
持续时间:10 分钟 / 每等级(解消)
豁免检定:无
法术抗力:可
「防植物护罩」会造出隐形的活动护罩,保卫护罩内的生物不受植物型生物或活化后的植物攻击。如同其他防护性护罩,如果使用护罩主动压迫植物,则护罩自动瓦解。请见 172 页有关防护系的说明。

秘法眼(ArcaneEye)
预言系(探知)
等级:术士 / 法师 4
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:10 分钟
距离:无限制
效果:魔法感应场
持续时间:1 分钟 / 每等级(解消)
豁免检定:无
法术抗力:不可
创造出一个隐形的魔法感测器,将侦测到的画面传送给你。你可以在肉眼所见的任何地方造出「秘法眼」,再让它飞出视线之外。「秘法眼」可选择每轮移动 30 尺(每分钟 300 尺),此时效果如同一般人正视前方(主要是看着地面),也可选择每轮移动 10 尺,以检视前方的天花板、墙与地板。「秘法眼」看到的景象就有如你亲临该地。只要法术还有效,「秘法眼」可以往任何方向移动。实体障碍物会阻挡秘法眼的移动,但只要有直径 1 吋以上的空间就可以通过。「秘法眼」不能进去其他实存界,即使利用「异界之门」或类似法术也一样。
施展「秘法眼」时需专注。若不集中心神,则「秘法眼」就会迟缓下来,直到你再度专心。
*材料成分:*一片蝙蝠翼。

秘法锁(ArcaneLock)
防护系
等级:术士 / 法师 2
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的门、箱子,面积至多为 30 平方尺 / 每等级
持续时间:永久
豁免检定:无
法术抗力:不可
将「秘法锁」施在门或箱子上,会使它们被魔法锁住。你仍可通过自己的「秘法锁」而不影响其效果,但其他人只能用暴力撞开,或施展「解除魔法」或「敲击术」来打开。要撞开受「秘法锁」影响的门时,DC+10。「敲击术」并不会移除「秘法锁」,只是使它失效 10 分钟。
*材料成分:*价值 25 金币的金砂。

秘法印记(ArcaneMark)
共通
等级:术士 / 法师 0
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:0 尺
效果:一个私人符文或印记,面积至多 1 尺见方
持续时间:永久
豁免检定:无
法术抗力:不可
这个法术可以使你刻上私人标记或符号,但所包含文字不得多于六个。你可以选择这个印记是否隐形。「秘法印记」可将印记刻于任何物质,而不使该物质受损,即使是铁或石材也可以刻。若刻上的是隐形印记,「侦测魔法」可以使它发亮而现形,虽然他人不一定看得懂。「识破隐形」、「真实目光」、真知宝石与百眼法袍之类的法术或物品也可以使它们的使用者看到隐形的「秘法印记」。「阅读魔法」则可以读懂其文字(若有文字的话)。这个印记无法被解除类魔法解除,但可由施法者或「抹消术」移除。若是施在活的生物身上,则皮肤的新陈代谢会在一个月内使印记慢慢变淡消退。
若要施展「卓姆吉瞬间召唤」在同一目标物上,则需先施展「秘法印记」。请见该法术说明。

秘眼通(ArcaneSight)
预言系
等级:术士 / 法师 3
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:个人
目标:自己
持续时间:1 分钟 / 每等级(解消)
让你的眼睛发出青光,看到距离你 120 尺内的魔法灵光。法术效果很类似「侦测魔法」,但「秘眼通」无需专注,且能更快侦知灵光位置与强度。
你可以找出视野中所有魔法灵光的位置与强度。灵光强度依法术效力与物品的施法者等级而定,请参考「侦测魔法」的说明(219 页)。如果产生灵光的物品或生物在视线内,你可以进行「辨识法术」技能检定以得知其魔法学派(对每个灵光作一次检定,DC=15+法术等级;或对非法术效果时,DC=15+1/2 施法者等级)。
如果你利用一个标准动作专注于 120 尺内的特定生物,则可得知他是否具有施法能力或类法术能力,该能力属于奥术还是神术(类法术能力为奥术),及其该生物目前能施用的最强力法术或类法术能力。但在某些状况下「秘眼通」可能会低估目标,例如评估某个施法者,但他已经快耗尽每日可用法术量时。
「秘眼通」可搭配「魔法恒定术」而永久生效。

高等秘眼通(ArcaneSight,Greater)
预言系
等级:术士 / 法师 7
与「秘眼通」同,但可自动得知所见个体或物品上具有何种法术效果或魔法效应。
「高等秘眼通」无法用以鉴定

魔法物品。
与「秘眼通」不同,「高等秘眼通」不可搭配「魔法恒定术」而永久生效。

星界投射（AstralProjection）

死灵系
等级:牧师 9、术士 / 法师 9、旅行 9
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:30 分钟
距离:接触
目标:自己，每 2 等级再多增加一个接触到且有意愿的生物
持续时间:见说明
豁免检定:无
法术抗力:可
使你的灵魂离体而出，将你的星界体投射到别的异界。你可以带其他有意愿生物的星界体一起去，但施法时需互相接触。旅行伙伴由你选择，且必须一直跟你在一起。若你在旅途中发生任何事，则他们会在分手的地方一直徘徊。
你将你的星界体投射至星界，并将身体留在物质界，你的身体会保持暂停状态。这个法术会将你与所有装备装备的星界体投射至星界。因为星界又与其他异界连接，所以你的星界体可以在这些异界自由旅行。一旦离开星界进入另一个实存界，你与装备就会化为新的实体，以存在于该界。
当你在星界或其他异界时，你的星界体与实体间会被一条银线连接。若这条线断了，你的星界体与实体都会死亡。幸运的是，很少有东西能破坏这条银线，请参阅《地下城主指南》。当你在另一个异界形成第二个实体时，这条无形的隐形银线仍然存在于你的新实体与原本实体间。若星界体或第二身体死亡，则这条银线会自动回到物质界的身体中，并使你由暂停状态回复。虽然「星界投射」也可以在星界使用，但只对星界生物有效，实体生物还是必须在其他位面拥有实体。
你和伙伴可以无限期在星界穿梭，物质界实体会一直保持在暂停状态，直到你选择将灵魂归回体内。法术会一直持续到你决定结束为止，或被外在因素打断，例如:对你的实体或星界体施展「解除魔法」、破坏银线或毁灭你的实体（也就是杀了你）。
*材料成分:*一颗价值 1000 金币以上的红锆石，每多一个受术者则要多一根价值 5 金币的银棒。

赎罪术（Atonement）

防护系
等级:牧师 5、德鲁伊 5
法术成分:言语、姿势、材料、器材、法器、消耗经验值
施法时间:1 小时
距离:接触
目标:接触到的活物
持续时间:立即
豁免检定:无
法术抗力:可
这个法术可以移除受术者的罪孽重负或恶行。寻求救赎的生物必须真心悔改以请求赦罪。若赎罪生物是非自愿或被迫犯下恶行，施法者不会因为施法而付出任何代价。然而，若赎罪生物是在蓄意、知情而自愿的状况下犯下恶行，则施法者需要与神祇沟通（花费 500 点经验值）才能卸除其罪孽重担。一般而言，施法者会在施法前指派一些任务或差事给受术者（见「指使术」），以确认受术者是否诚心。
「赎罪术」的施用目的有好几种，可依功效不同作选择:
*回复魔法造成的阵营转变:*若生物的阵营被魔法改变了，可以施用「赎罪术」转回原来阵营而无需付出经验值。
*回复职业:*圣武士若因犯下恶行而失去职业特性，可藉由这个法术回复能力。
*回复牧师或德鲁伊法术能力:*因为触怒信奉的神祇而失去施法能力的牧师或德鲁伊，可藉信奉同一神祇的牧师及德鲁伊施展「赎罪术」来回复能力。若他是蓄意犯罪，则施法牧师需花费 500 点经验值调停。若非蓄意，则不需花费经验值。
*救赎或诱惑:*你可以将此法术施在敌对阵营生物身上，使它有机会改换为你的阵营。受术者在施法时需全程参与。施法完毕时，该生物可以选择维持所属阵营，或倒戈改变阵营。若该生物不愿离弃原有阵营，也不会有任何强制性、胁迫性的魔法影响它改变主意。这个法术对异界生物和所有无法自然改变阵营的生物无效。
虽然法术说明中是以恶行为例，但「赎罪术」可针对任何行为违背阵营的生物，无论该行为属于邪恶、善良、混乱或守序。
*注意:*通常来说，阵营的改变取决于玩者（PC）或 DM（NPC）。这个法术只是提供一个可靠的管道，使生物可以明确、快速地改变阵营。
*材料成分:*焚香。
*器材成分:*除了圣徽或一般的法器外，你还需要念珠或其它类似的祝祷用物品，如:祈祷书、祈祷法轮等，其价值需在 500 金币以上。
*消耗经验值:*若该生物是蓄意犯罪，需消耗你 500 点经验值（见前述说明）。

卜筮（Augury）

预言系
等级:牧师 2
法术成分:言语、姿势、材料、器材
施法时间:1 分钟
距离:个人
目标:自己
持续时间:立即
此法术可以使你预知进行某个动作的立即结果是好是坏。例如，若是队伍想要破坏门上的怪封印,「卜筮」可以告诉你这个决策好不好。
有 70%的几率会得到有意义的答案，每施法者等级再多加 1%，最高 90%。DM 需暗中进行掷骰，且可以决定是要直接说出成功与否，还是模糊其词装作检定失败。若「卜筮」成功，则会带来下列四种结论之一:
·吉（这个动作有可能带来好的后果）
·凶（会有坏后果）
·吉且凶（同时有好后果或坏后果）
·平（这个动作的后果不好不坏）
若检定失败，则会得到「平」的结论。得到结论为「平」的牧师无法得知倒底「卜筮」是否成功。
「卜筮」只能预见未来半小时之内发生的事，所以半小时之后发生的事不会影响「卜筮」结果。因此它可能会忽略单一动作会带来可观的长期影响。若是同一人针对同一件事施展多次「卜筮」，则掷骰结果都只以第一次为准。
*材料成分:*价值 25 金币以上的熏香。
*器材成分:*一套做了记号的木签、骨头或类似的东西，价值 25 金币以上。

启蒙术（Awaken）

变化系
等级:德鲁伊 5
法术成分:言语、姿势、法器、消耗经验值
施法时间:24 小时
距离:接触
目标:接触到的动物或树
持续时间:立即
豁免检定:意志过则无效
法术抗力:可
你可以使动物或树具有人类智能。施展法术时，你需进行意志检定,DC=10+目标生物 HD(或树被启蒙后的可能 HD)。
被启蒙的动物或树会对你很友善。你和他们之间不存有特殊感应或情感连结，但如果你向他们表达你的愿望或指定特定工作，他们会努力达成。
被启蒙的树视为活化物体，其属性请见《怪物图鉴》有关「活化物体」的说明。但其生物类别属于植物，且具有 3d6 智力、感知与魅力值。被启蒙的树可活动其树枝、树根、树藤等附枝，并具有人类的感觉。
被启蒙的动物可得到 3d6 智力、+1d3 魅力值与+2HD。生物类别属于魔法兽（强化后的动物）。被启蒙的动物不可作为动物伙伴、魔宠或专用座骑。
被启蒙的树或动物可以说一种你懂的语言，每 1 点智力加值可使他多学会一种你会的语言。
*消耗经验值:*250 点。

————B————

化戾变形（BalefulPolymorph）

变化系
等级:德鲁伊 5、术士 / 法师 5
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:一个生物
持续时间:永久
豁免检定:强韧过则无效，意志过则部分有效（见说明）
法术抗力:可
将受术者变为小型以下，HD 不超过 1（像是狗、蜥蜴、猴子或蟾蜍）的动物。受术者的所有数值与特殊能力都将与新型态的一般个体相同，但有以下例外:

- 受术者的阵营维持不变（人格亦不变，但行为能力受限于新型态的属性值）。
- 若受术者属于变形生物，则其种类不变。
- 受术者的生命值不变。
- 在以 HD 作判定的状况（如「睡眠术」），受术者的 HD 与正常型态下同。但其基本攻击加值、基本豁免加值及其他由 HD 衍生的数值，却同于新型态。
- 受术者保留原型态下理解语言的能力，但不能言说。受术者可以书写懂得的文字，但新型态必须有能力书写才行（比如用爪子在地上划）。

除了以上例外，受术者的一般性数值将由新型态取代。受术者将失去其正常型态下的所有特殊能力，包括职业特性。
即使其新型态可以穿着或携带

该些物品，变形后所有受术者穿着或携带的物品都将掉落到脚边。
如果新形体可能导致该生物送命（例如将陆生生物变成鱼，或将飞行生物变成蟾蜍），则受术者的豁免检定获得+4 加值。
若受术者在新型态下超过连续的24小时,则需进行意志检定。若失败则该生物失去所有理解语言的能力，以及之前型态下的所有记忆。其生命骰数、生命值将同于新型态的某个普通个体。法术结束后这些能力与数值都会恢复正常。
虚体或气体生物对「化戾变形」免疫，变形生物（例如兽化人或变形怪）可使用一个标准动作回复原形（而使本法术无效）。

绝望术（Bane）

惑控系（胁迫）〔恐惧、影响心灵〕
等级:牧师 1
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:50 尺
影响区域:50 尺内所有敌人
持续时间:1 分钟 / 每等级
豁免检定:意志过则无效
法术抗力:可
「绝望术」会使敌人心中充满疑惧。他们的攻击检定与抗恐惧豁免检定有-1 士气减值。
「绝望术」可以反制或解除「祝福术」。

放逐术（Banishment）

防护系
等级:牧师 6、术士 / 法师 7
法术成分:言语、姿势、器材
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:一个或多个外界生物，生物之间相距不可超过 30 尺
持续时间:立即
豁免检定:意志过则无效
法术抗力:可
「放逐术」是「驱逐术」的威力加强版，可以使外界生物离开你的原属位面。施法者每等级可放逐 2HD 的生物。要增强成功几率，你可先拿出它讨厌、害怕或敌对的物质或物品。每展现出一种这类物品，你的施法者等级检定便获得+1 加值，以对抗目标的法术抗力（如果有的话），而法术的豁免检定 DC 则+2。例如遇上讨厌光、害怕圣水与寒铁制武器的妖魔时，你就可以使用铁、圣水与火把作为器材。这三样物品让你在对抗它的法术抗力时获得+3 加值，而法术豁免检定 DC+6。
DM 可以选择使一些稀有或特殊物品具有加倍功效（亦即每一物品提供+2 抗法术抗力能力与法术豁免检定 DC+4）。
*秘法材料成分:*任何让受术者厌恶的物品（选用，见前文）。

树肤术（Barkskin）

变化系
等级:德鲁伊 2、巡林客 2、植物 2
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的活物
持续时间:10 分钟 / 每等级
豁免检定:无
法术抗力:可（无害）
「树肤术」可使生物的皮肤坚韧如树皮，生物的天生防具因此获得+2 增强加值；3 级后，每 3 个施法者等级再+1，最多可+5（12 级）。
法术效果提供的增强加值可与天生防御加值累加；但不可与其他针对天生防具的增强加值累加。没有天生防具的生物，其有效天生防御加值为+0，如同只穿着正常衣物的人物其盔甲加值为+0。

坚韧术（Bear'sEndurance）

变化系
等级:牧师 2、德鲁伊 2、巡林客 2、术士 / 法师 2
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的生物
持续时间:1 分钟 / 每等级
豁免检定:意志过则无效（无害）
法术抗力:可
受术者的生命力与耐力会提高。此法术可使体质值获得+4 增强加值，间接影响一般的生命值、强韧检定和体质检定等。经由体质暂时性增加所获得的生命值不是暂时生命值。体质回复正常后就会回到正常生命值。受伤时，这些生命值也不会先扣除（暂时生命值的说明请见 146 页）。

集体坚韧术（Bear'sEndurance,Mass）

变化系
等级:牧师 6、德鲁伊 6、术士 / 法师 6
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:每等级一个生物，生物之间相距不可超过 30 尺
「集体坚韧术」与「坚韧术」作用相同，但可影响多个生物。

降咒（BestowCurse）

死灵系
等级:牧师 3、术士 / 法师 4
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的生物
持续时间:永久
豁免检定:意志过则无效
法术抗力:可
你在接触到的生物身上降下诅咒。你可由下列三种效果中择一使用:
·使一项属性值受-6 的时效性减值（最小降为 1）。
·攻击检定、豁免检定、属性检定与技能检定遭受-4 减值。
·每一回合，目标生物有 50%几率会发呆不动作。
你也可以自己发明诅咒，但不得比上述三种功效更强。实际功效最后由 DM 决定。
诅咒无法被解除类魔法解除，但可使用「破除结界」、「有限愿望」、「奇迹术」、「移除诅咒」或「愿望术」移除。
「降咒」可反制「移除诅咒」。

毕格比金刚拳（Bigby'sClenchedFist）

塑能系〔力场〕
等级:术士 / 法师 8、力量 8
法术成分:言语、姿势、器材 / 法器
与「毕格比护身掌」同，除了会自行阻拦外，还会推开并打击你选定的对手。飘浮的魔手以 60 尺速度移动，并可在同一轮中进行攻击。因为魔手直接由你控制，因此它发觉、攻击隐形或隐蔽敌人的能力与你相同。
魔手每轮可进行一次攻击，其攻击加值为你的施法者等级加上智力调整值（法师）、感知调整值（牧师）或魅力调整值（术士）。因为魔手的力量值为 35，所以有+11 加值，体型为大型则再-1。魔手的伤害值为 1d8+11 点，任何被打到的生物需进行强韧检定（对抗此法术的豁免检定 DC），失败则震慑一轮。转换法术目标视为一个移动动作。
「毕格比金刚拳」可以像「毕格比护身掌」一样挡在你与对手之间，或像「飞击掌」一样冲撞对手，且力量检定时具有+15 加值。
施用此法术的牧师应以他的神祇为魔手命名，如「培罗金刚拳」等。
*秘法器材成分:*一只皮革手套。

毕格比粉碎掌（Bigby'sCrushingHand）

塑能系〔力场〕
等级:术士 / 法师 9、力量 9
法术成分:言语、姿势、材料、器材 / 法器
与「毕格比护身掌」同，除了会自行阻拦外，还会推开并压碎你选定的目标。
「毕格比粉碎掌」可以像「毕格比擒抱掌」一样擒住对手，其擒抱加值为你的施法者等级加上智力调整值（法师）、感知调整值（牧师）或魅力调整值（术士）。因为魔手的力量值为 35，所以有+12 加值，体型为大型则再+4。魔手通过擒抱检定可造成 2d6+12 点的擒抱伤害（致死伤害）。
「毕格比粉碎掌」可以像「毕格比护身掌」一样挡在你与对手之间，或像「毕格比飞击掌」一样冲撞对手，且力量检定时具有+18 加值。
转换法术目标视为一个移动动作。
施用此法术的牧师应以他的神祇为魔手命名，如「圣・库斯伯特粉碎掌」等。
*秘法材料成分:*蛋壳。
*秘法器材成分:*一只蛇皮手套。

毕格比飞击掌（Bigby'sForcefulHand）

塑能系〔力场〕
等级:术士 / 法师 6
法术成分:言语、姿势、器材
与「毕格比护身掌」同，但「毕格比飞击掌」可以追击并将你指定的对手击飞，这属于冲撞动作，力量检定有+14 加值（力量值 27 所以+8，体型为大型+4，冲撞加值+2）。魔手会永远跟着对手，并一直将其推到距离允许的极限。魔手没有速度限制。
转换法术目标视为一个移动动作。
再强壮的生物也无法将魔手往旁推开，因为它会瞬间回到你与对手中间。但如果他冲撞成功，则可以将魔手推向你。
*器材成分:*一只用皮革或厚布制成的结实手套。

毕格比擒抱掌（Digby' sGraspingHand）

塑能系〔力场〕
等级:术士 / 法师 7、力量 7
法术成分:言语、姿势、器材 / 法器
与「毕格比护身掌」同，只是它能擒抱你指定的一个对手。
「毕格比擒抱掌」每轮可进行一次擒抱攻击。其攻击加值为你的施法者等级加上智力调整值（法师）、感知调整值（牧师）或魅力调整值（术士），因为魔手的力量值为 31，所以再+10，体型为大型所以-1。「擒抱」技能检定的加值亦同，只是体型调整值由-1 改为+4。擒抱成功后，它会紧握住对手，但不会对其造成伤害。转换法术目标

视为一个移动动作。
「毕格比擒抱掌」可如同「毕格比飞击掌」一样冲撞对手，但力量检定时+16（力量值 35 所以+10，体型为大型+4，冲撞加值+2）。它也可以像「护身掌」一样阻拦对手。
施用此法术的牧师应以他的神祇为魔手命名，如「寇德擒抱掌」等。
*秘法器材成分:*一只皮革手套。

毕格比护身掌（Bigby'sInterposingHand）

塑能系〔力场〕
等级:术士 / 法师 5
法术成分:言语、姿势、器材
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级）
效果:10 尺长的魔手
持续时间:1 轮 / 每等级(解消)
豁免检定:无
法术抗力:可
「毕格比护身掌」可以制造出一个巨大的魔法手掌，出现在你与对手中间。无论你与对手如何移动，这只飘浮在空中的魔手也会移动，以保持在你们中间，并提供你掩蔽（AC+4)。它会直盯着对手，无论对手在黑暗中、隐形、变形、使用其他躲藏或伪装法都无法瞒过魔手。但魔手也不会主动进击对手。
「毕格比魔手」长约 10 尺，手指张开后全宽也约 10 尺。它的生命值与你未受伤时相等，AC 为 20（-1 体型调整值、+11 天生防御加值)。它跟正常生物一样会受伤，但不造成伤害的魔法效果对它没有影响。魔手不会让对手进行借机攻击，但无法穿越「力墙术」造出的力墙，也不能进入「防魔法力场」。它会受「虹光法球」与「虹光法墙」影响。魔手的豁免检定值与施法者同。成功施展「解离术」或「解除魔法」可以消灭魔手。
任何体重未超过 2000 磅的生物若是想推开魔手，其速度会降为一半。魔手不能使体重超过 2000 磅的生物移动减缓，但仍可以阻碍他们攻击。
转换法术目标视为一个移动动作。
*器材成分:*一只软手套。

束缚大法（Binding）

惑控系（胁迫）〔影响心灵〕
等级:术士 / 法师 8
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 分钟
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:一个活物
持续时间:见说明（解消）
豁免检定:意志过则无效（见说明）
法术抗力:可
「束缚大法」会造出魔法力场困住生物。该生物 HD 需大于或等于你施法者等级的一半，才能进行豁免检定。
你可以请最多六个助手，一起施法帮你完成这个法术。每一个施展「暗示术」的助手可以使你施法者等级暂时+1。每一个施展「支配动物」、「支配怪物」或「支配人类」(以目标生物类别为准）的助手可以使你的施法者等级暂时增加助手等级的三分之一。因为助手的法术是用来协助「束缚大法」的，所以针对这些辅助法术的豁免检定或法术抗力都无效。你的施法者等级决定受术者是否需要进行意志检定，以及法术持续时间。所有「束缚大法」的功效在持续时间内都可解消。
不管你选择使用「束缚大法」的何种功效，你都可以设定释放条件。条件的复杂度不限，但 DM 必须检查条件是否合理，并要有确实发生的可能性。这个条件可依生物名字、身分、阵营等为设定依据，但必须指定可明显识别的动作及属性，像是等级、职业、HD 或生命值等无形属性就不能拿来作设定。例如，被束缚的生物可以在有守序善良生物靠近时获得释放，但不能设定为「有圣武士靠近」时。一旦法术施展后，释放条件即无法更改。设定释放条件将使豁免检定的 DC+2（若可做豁免检定的话）。
使用「束缚大法」的前三种功效时，其持续时间是有限制的。若想要延长持续时间，需加施「束缚大法」，持续时间将会重迭。此时，受术者在第一个法术结束时可进行豁免检定（即使你的施法者等级高到不允许他作检定）。若通过检定，则所有束缚都被解开。
「束缚大法」有六种功效。施法时可选择一种:
*炼:*除了你之外，接近受术者的生物会有「嫌恶术」效应。持续时间为每施法者等级一年。受术者会被困于受术时所在地点。
*伏:*施法者可使受术者假死，持续时间为每施法者等级一年。这段期间他不需要饮食，也不会变老。「伏」的难度较「炼」高，因此较容易抵抗。法术的豁免检定 DC-1。
滞:「炼」与「伏」的组合，持续时间为每施法者等级一个月。法术的豁免检定 DC-2。
*绝:*若受术者进入禁止他进入的指定地点，会被传送或带到特定区域（如:迷宫）。束缚时间为永久。法术的豁免检定 DC-3。
*化:*除了头脸之外，受术者会受到「气化形体」的效果。他被安全地收纳在壶或其他容器中，该容器可以是透明的。受术者知道自己所在处境并可说话，但无法离开容器、进行攻击或使用自身能力。束缚时间为永久。这段期间内他不需要呼吸、饮食，也不会变老。法术的豁免检定 DC-4。
*缩:*受术者高度缩小到一吋以下，并被收纳于宝石、壶或类似物品中。束缚时间为永久。这段期间内他不需要呼吸、饮食，也不会变老。法术的豁免检定 DC-4。
「解除魔法」与类似魔法效应对「束缚大法」无效，但「防魔法力场」与「魔邓肯裂解术」可正常发挥作用。被束缚的外界生物不会被「驱逐术」或「放逐术」送回原属位面。
*成分:*施法所需成分依功效而不同，但都需要在施法时间内持续并正确吟唱出法术书或卷轴上的咒文，并摆出某些姿势，配合符合该功效的材料。相关材料包含特殊金属制的小链子（如对兽化人需要银炼、对恶魔需要寒铁等)、稀有品种的催眠药草（用于「伏」)，或上好水晶制的钟型壶等。
为了调配所使用的特殊材料（约值 500 金币)，此法术需要价值等同于目标生物 HD 乘上 500 金币的蛋白石，和目标生物的描画或雕像。

剑刃障壁（BladeBarrier）

塑能系〔力场〕
等级:牧师 6、善良 6、战争 6
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级）
效果:高 20 尺、每等级 20 尺长的长型旋转刀剑墙，或高 20 尺、每 2 等级半径 5 尺的环形旋转刀剑墙。
持续时间:1 分钟 / 每等级（解消）
豁免检定:反射过则效果减半或无效（见说明）
法术抗力:可
这个法术会造出一道充满力能利刃的屏障。任何通过「剑刃障壁」的生物会受到每施法者等级 1d6 点（最大 15d6）的刀伤。通过反射检定则伤害减半。若你对生物的所在地施展障壁，则身在其中的生物也视同通过「剑刃障壁」。每个生物皆可闪避「剑刃障壁」（任选躲到哪一侧)，通过反射检定就不会受伤。
对于外界攻击「剑刃障壁」可以提供掩蔽（AC+4、反射检定+2）。

渎神之语（Blasphemy）

塑能系〔邪恶、音波〕
等级:牧师 7、邪恶 7
法术成分:言语
施法时间:1 标准动作
距离:40 尺
影响区域:以你为中心，半径 40 尺扩散范围内的非邪恶生物
持续时间:立即
豁免检定:无，或意志过则效果减半（见说明）
法术抗力:可
影响区域内的非邪恶阵营生物受到影响如下表:

生命骰数	效果
与施法者等级同	晕眩
施法者等级-1 以下	虚弱、晕眩
施法者等级-5 以下	麻痹、虚弱、晕眩
施法者等级-10 以下	死亡、麻痹、虚弱、晕眩

效果具有累加性及并发性，且无法进行豁免检定。
*晕眩:*该生物在一轮内无法动作，但可正常防卫。
*虚弱:*该生物的力量值下降 2d6，持续 2d4 轮。
*麻痹:*该生物被麻痹且无助 1d10 分钟。
*死亡:*活着的生物死亡，不死生物被摧毁。
如果你在原属位面施展此法术，则非邪恶阵营的外界生物会立即被驱逐回它们的原属异界。被驱逐的生物在 24 小时内都无法回来。无论该生物有没有听到「渎神之语」都有效，但可进行意志检定来（-4 减值)，通过则不受影响。
生命骰数比你施法者等级大的生物不受影响。

祝福术（Bless）

惑控系（胁迫）〔影响心灵〕
等级:牧师 1、圣武士 1
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:50 尺
影响区域:以施法者为中心，50 尺爆发范围内所有盟友，包含施法者
持续时间:1 分钟 / 每等级
豁免检定:无
法术抗力:可（无害）
「祝福术」会使你的盟友充满勇气。他们的攻击检定与抗恐

惧豁免检定会有+1 士气加值。「祝福术」可以反制或解除「绝望术」。

祝福圣水（BlessWater）
变化系〔善良〕
等级:牧师 1、圣武士 1
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 分钟
距离:接触
目标:接触到的一瓶水
持续时间:立即
豁免检定:目标物品意志过则无效
法术抗力:可（物体）
这个法术可将一瓶水（1 品脱）注满正能量，令之转变为圣水（128 页）。
*材料成分:*价值 25 金币的五磅银粉。

祝福武器（BlessWeapon）
变化系
等级:圣武士 1
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的武器
持续时间:1 分钟／每等级
豁免检定:无
法术抗力:不可
这个法术可加持武器，对邪恶阵营的敌人造成痛击。被祝福的武器视同具有+1 增强加值，使邪恶阵营生物的伤害减免失效，并可确实击中虚体的邪恶阵营生物（但并不会把武器变成真正具有增强加值）。武器也会变为善良阵营，因此能使特定生物的伤害减免失效，尤其是邪恶异界生物。（此效应会抑制该武器的原有阵营。）弓和箭可分别被祝福，但若只祝福射击类武器（如:弓），则其发射出的物品（如:箭）不会自动拥有祝福效果。
除此之外，所有对邪恶敌人的重击检定都自动成功，所以每次重击都是重击。这个法术不能影响已经附有重击相关效果的武器，像是锋利类武器或斩首剑。

枯朽术（Blight）
死灵系
等级:德鲁伊 4、术士／法师 5
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
持续时间:立即
豁免检定:强韧过则效果减半（见说明）
法术抗力:可
使一株植物枯萎，不计大小。植物型生物会受到每等级 1d6 点伤害，最大 15d6；若通过强韧检定则伤害减半。一般植物（例如树或灌木）不可进行豁免减定，直接枯死。
这个法术不会影响目标植物周遭的土壤或植物。

目盲术／耳聋术（Blindness/Deafness）
死灵系
等级:吟游诗人 2、牧师 3、术士／法师 2
法术成分:言语
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺／每等级）
目标:一个活物
持续时间:永久（解消）
豁免检定:强韧过则无效
法术抗力:可
受术者会依你选择，成为目盲或耳聋状态。

闪现术（Blink）
变化系
等级:吟游诗人 3、术士／法师 3
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:个人
目标:自己
持续时间:1 轮／每等级(解消)
就像闪现犬一样（请参阅《怪物图鉴》），你可以在物质界与灵界间来回跳跃而显得忽隐忽现，看起来像是在现实与虚幻间一直变化。
「闪现术」有几种效果:
被实体攻击时，敌人有 50%的失手几率，即使拥有「盲战」专长也无效，因为闪现者并不只是隐形，同时也是灵体。若攻击者可以击打灵体或虚体生物，则失手几率降至 20%（隐蔽）。若是攻击者能见到隐形生物，失手几率也降至 20%。若攻击者两者都有，则没有失手几率。但同理，你自己的攻击也会有 20%失手几率，因为你可能在攻击时刚好位于灵界。
专门针对你的法术会有 50%的失败率，除非它能瞄准隐形及灵体生物。同样的，你的法术会有 20%的几率会在你身于灵界之时生效，如此就无法对物质界产生影响。
闪现时，区域性攻击只能对你造成一半的伤害，如果它们能伤及灵界，则伤害得照单全收。你攻击时被视为隐形生物（+2 攻击检定），并忽略目标生物 AC 的敏捷加值。坠落时受的伤害亦减半，因为只有实质身体部位会受伤。
闪现时，你可以穿越实质物体，但无法看穿它。每行经 5 尺实质物体，你有 50%几率会变回实体。若在穿越实质物体时变成实体，则会从最近的开缝中挤出，挤出时每经过 5 尺会受到 1d6 点伤害。闪现时的移动速度降为四分之三（因为灵界会使你速度减半，而你有一半时间在灵界，一半时间在物质界。）因为你有一半时间存在于灵界，所以你可以看到并攻击灵体生物。你与灵体生物间的互动一如你在物质界与实体生物的互动。例如，你对灵体生物施的法术会有 20%的几率会在你身于物质界时生效，结果失去效用。
灵体生物是隐形的虚体，可自由往任何方向移动，包括上下。因为没有实体，所以你可以穿越实质物体，包含生物。灵体生物可以明确听见看见物质界，但影像看起来晦暗不真，在物质界的视野与听力则为 60 尺。力场性质的魔法效果（如「魔法飞弹」与「力墙术」）与防护系法术对灵体生物可正常作用。这些法术的效果可由灵界延伸至物质界，但反之则否。灵体生物无法攻击实体生物，身为灵体时施展的法术只能影响其他灵体事物，不过某些实体生物或物体的攻击与效力可影响至灵界（如:石化蜥蜴的凝视攻击）。灵界的生物或物体彼此视为正常物体。

朦胧术（Blur）
幻术系（五官幻觉）
等级:吟游诗人 2、术士／法师 2
法术成分:言语
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的生物
持续时间:1 分钟／每等级（解消）
豁免检定:意志过则无效（无害）
法术抗力:可（无害）
受术者的外观轮廓会变得朦胧、摆动不定。身体影像的歪斜可使受术者获得隐蔽效果（20%失手几率）。
「识破隐形」无法抵销「朦胧术」的效果，但「真实目光」可以。
看不到受术者的敌人不受影响（但与看不见的敌人战斗另有减值,）。

破除结界（BreakEnchantment）
防护系
等级:吟游诗人 4、牧师 5、机运 5、圣武士 4、术士／法师 5
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 分钟
距离:近距（25 尺+5 尺／每 2 等级）
目标:每等级选定一个生物，生物之间相距不可超过 30 尺
持续时间:立即
豁免检定:见说明
法术抗力:不可
这个法术可将生物从惑控系、变化系法术效果与诅咒中解放出来。「破除结界」甚至可以反转立即性的法术效果，如「石化术」。每一种效果都需进行施法者等级检定，以「1d20+施法者等级(最多+15)」对抗 DC=11+该效果施法者等级。通过即可解放该生物。被诅咒的魔法物品 DC=25。
有些法术无法被「解除魔法」移除，则「破除结界」可以破除法术等级等于或低于五级的此类法术。例如「降咒」无法被「解除魔法」解除，但「破除结界」依然有效。
如果魔法效果是由永久魔法物品所造成（如:诅咒剑),「破除结界」不会去除该物品上的魔法效果，仅能解放受害生物但不影响原物品。例如，某个被诅咒的物品可转换使用者的阵营,「破除结界」可让使用者摆脱这件物品并反转其阵营转换。但物品上的诅咒仍在，会影响下一个捡到的人（即使是刚被「破除结界」解放的人）。

蛮力术（Bull'sStrength）
变化系
等级:牧师 2、德鲁伊 2、圣武士 2、术士／法师 2、力量 2
法术成分:言语、姿势、材料／法器
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的生物
持续时间:1 分钟／每等级
豁免检定:意志过则无效（无害）
法术抗力:可（无害）
受术者变得更强壮。此法术可使力量值获得+4 增强加值，间接影响近战攻击检定、近战伤害掷骰和其他具有力量调整值的数值。
*秘法材料成分:*一些牛毛，一些牛粪。

集体蛮力术（Bull'sStrength,Mass）
变化系
等级:牧师 6、德鲁伊 6、术士／法师 6
距离:近距（25 尺+5 尺／每 2 等级）
目标:每等级选定一个生物，生物之间相距不可超过 30 尺
「集体蛮力术」与「蛮力术」作用相同，但可影响多个生物。

燃烧之手（BurningHands）
塑能系〔火焰〕
等级:火 1、术士／法师 1
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:15 尺
影响区域:锥状爆发范围

持续时间:立即
豁免检定:反射过则效果减半
法术抗力:可
此法术可由指间放射出锥状烈焰，烈焰范围内的生物受到每施法者等级 1d4 点火焰伤害，最高 5d4 点。布、纸、羊皮纸、薄木片等可燃物如果接触到烈焰就会焚毁。扑灭一件着火物品上的火属于整轮动作。

————C————

召雷术（CallLightning）
塑能系〔电击〕
等级:德鲁伊 3
法术成分:言语、姿势
施法时间:一轮
距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级）
效果:一或多道 30 尺长的垂直雷电
持续时间:1 分钟 / 每等级
豁免检定:反射过则效果减半
法术抗力:可
法术结束瞬间，或结束后的每一轮，你都可以召来一道 5 尺宽、30 尺长的落雷，可造成 3d6 点电击伤害。雷会垂直降在你指定的目标点上（距离范围以你召雷时的所在起算）。任何在雷电途径上，或与目标点位于同一格内的生物都会被击中。施法后不用马上召雷，你仍可进行其他动作或施展其他法术。但之后每轮你若是想要召雷，则必需进行一个标准动作（且需专注）。可召雷的次数与施法者等级同，最多 10 次。
如果你身在户外，或在风暴区内，例如:狂风暴雨、乌云密布，甚至龙卷风（大型风巨灵或风元素造出的飓风亦可，请参照《怪物图鉴》），则每道落雷可造成 3d10 点电击伤害。
这个法术可在室内或地下施展，但水面下没有作用。

召雷暴术（CallLightningStorm）
塑能系〔电击〕
等级:德鲁伊 5
距离:远距（400 尺+40 尺 / 每等级）
与「召雷术」同，但每道落雷可造成 5d6 点电击伤害；若在户外或风暴区内则为 5d10 点。召雷次数最多 15 次。

安抚动物（CalmAnimals）
惑控系（胁迫）〔影响心灵〕
等级:动物 1、德鲁伊 1、巡林客 1
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:一个或多个动物，动物之间相距不可超过 30 尺
持续时间:1 分钟 / 每等级
豁免检定:意志过则无效（见说明）
法术抗力:可
这个法术能平抚并稳定动物，使它们变得温和无害，只有一般动物（智力值 1 或 2）会受影响。所有生物必需属于同一类别，且彼此相距在 30 尺之内。所影响的生物生命骰数和为 2d4+施法者等级。凶暴动物或受过攻击、防卫训练的一般动物可以进行豁免检定，其他则否。（德鲁伊可以轻易安抚一般的熊或狼，但安抚受过训的看门犬就比较困难。）
受术者会留在原地，不会攻击也不会逃跑。它们并非变得无助，在受到攻击时仍会正常防御。若它们受到威胁（如:火、饥饿的掠食者、立即的攻击行为时），则法术终止。

安定心神（CalmEmotions）
惑控系（胁迫）〔影响心灵〕
等级:吟游诗人 2、牧师 2、秩序 2
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级）
目标:位于 20 尺半径扩散范围的生物
持续时间:专注，最长 1 轮 / 每等级（解消）
豁免检定:意志过则无效
法术抗力:可
这个法术可以使激动的生物冷静下来。你无法控制受术者，但可使愤怒的生物不攻击，或使兴奋的生物安静。受术者不会从事暴力或破坏行为（自我防卫除外）。任何对它有侵略性、威胁性的行为，或使它受伤都会使法术终止。
这个法术可自动压抑影响心灵法术所给予的士气加值，但无法解除。可被压抑的法术包括:「祝福术」、「满怀希望」与「盛怒术」。此法术也可使吟游诗人的「提振士气」与野蛮人的「狂暴」能力失效。但它同时也可以压抑恐惧，并移除所有受术者的困惑状态。在「安定心神」持续时间内，被压抑的法术会无效。当「安定心神」结束后，原来的法术会再次影响受术者（前提是并未超过原法术的持续时间）。

轻灵术（Cat'sGrace）
变化系
等级:吟游诗人 2、德鲁伊 2、巡林客 2、术士 / 法师 2
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的生物
持续时间:1 分钟 / 每等级
豁免检定:意志过则无效（无害）
法术抗力:可
受术者变得像猫一样更优雅、灵活，平衡感更好。此法术可使敏捷值获得+4 增强加值，间接影响 AC、反射检定和其他具有敏捷调整值的数值。
*秘法材料成分:*一些猫毛。

集体轻灵术（Cat'sGrace,Mass）
变化系
等级:吟游诗人 6、德鲁伊 6、术士 / 法师 6
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:每等级选定一个生物，生物之间相距不可超过 30 尺
「集体轻灵术」与「轻灵术」作用相同，但可影响多个生物。

惊恐术（CauseFear）
死灵系〔恐惧、影响心灵〕
等级:吟游诗人 1、牧师 1、死亡 1、术士 / 法师 1
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:一个 5HD 以下的活物
持续时间:1d4 轮或 1 轮（见说明）
豁免检定:意志过则部分有效
法术抗力:可
受术者陷入惊惧，若通过意志检定，则只颤栗 1 轮。6HD 以上的生物对此法术免疫。
「惊恐术」可以反制「移除恐惧」。

连环闪电（ChainLighting）
塑能系〔电击〕
等级:风 6、术士 / 法师 6
法术成分:言语、姿势、器材
施法时间:1 标准动作
距离:远距（400 尺+40 尺 / 每等级）
目标:一个主要目标，加上每等级一个次要目标，与主目标之间不可超过 30 尺
持续时间:立即
豁免检定:反射过则效果减半
法术抗力:可
此法术可以使你从指间放出电流。与「闪电束」不同的是，「连环闪电」会先击中一个目标，再曲向击中其他目标。
闪电可对主要目标造成每施法者等级 1d6 点伤害，最多 20d6 点。击中后，闪电弧还可曲向击中与你施法者等级相同数目的其他目标（最多 20 个）。次要目标所受的伤害为主要目标的一半，无条件舍去计算。例如，19 级施法者的主要目标受到 19d6 点伤害，并可选择 19 个次要目标，各受到半数伤害。受术者若通过反射检定则效果再减半。你可自行选定次要目标，但他们与主要目标距离不得超过 30 尺，且同一目标不可被击中超过一次。所选目标数目可以不足，以避免击中盟友生物。
*器材成分:*一些毛皮、一块琥珀、玻璃、水晶权杖，数目与施法者等级相同的银制别针。

化棍法（Changestaff）
变化系
等级:德鲁伊 7
法术成分:言语、姿势、器材
施法时间:一轮
距离:接触
目标:接触到的木棍
持续时间:1 小时 / 每等级（解消）
豁免检定:无
法术抗力:不可
你可以将一根预先处理好的木棍变成超大型的树人类生物，高约 24 尺。先将木棍插在地上，并念入完成法术的咒语，木棍就会变成一个像树人的生物，并为你作战（请参阅《怪物图鉴》）。木棍树人会保护并听你号令，但它不是真的树人，无法跟树人沟通或操控植物。如果木棍树人的生命值降至 0 点或更低，则自动粉碎，木棍也因此消灭。若超过持续时间或法术被解消时，木棍树人变回木棍，这根木棍还是可以再次做为本法术的器材。木棍树人出现时生命值全满，无论上次出现或战斗时是否受伤。
器材成分:木棍需预先处理好。你得先由白杨、橡木或紫杉上砍下健康的枝干，再矫直、蚀刻、雕琢、磨光，过程约需 28 天。制作过程中，你不可进行冒险或从事其他耗费心神的活动。

混沌之锤（ChaosHammer）
塑能系〔混乱〕
等级:混乱 4
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级）
影响区域:半径 20 尺的爆发范围
持续时间:立即（1d6 轮，见说明）
豁免检定:意志过则部分有效（见说明）
法术抗力:可

释出混乱力量击打对手，这股能量会爆炸，散发出不断跳跃的多种色彩。只有守序或中立（非混乱阵营）的生物会受伤。每 2 施法者等级，可对守序阵营的生物造成 1d8 点伤害，最高 5d8 点（对守序阵营的异界生物则造成 1d6 点伤害，最高 10d8 点），同时使他们迟缓 1d6 轮。请参考「缓慢术」。若通过意志检定则伤害减半，且不会迟缓。
对非守序且非混乱阵营的生物而言，只会受到一半伤害，而且不会迟缓。若通过意志检定，则伤害可以再减半，亦即减为四分之一。

魅惑动物（CharmAnimal）
惑控系（魅惑）〔影响心灵〕
等级:德鲁伊 1、巡林客 1
目标:一个动物
持续时间:1 天 / 每等级
与「魅惑人类」同，但只影响动物。请参阅《怪物图鉴》。

魅惑怪物（CharmMonster）
惑控系（魅惑）〔影响心灵〕
等级:吟游诗人 3、术士 / 法师 4
目标:一个活物
持续时间:1 天 / 每等级
与「魅惑人类」同，只是不限于生物类别或大小。

集体魅惑怪物（CharmMonster,Mass）
惑控系（魅惑）〔影响心灵〕
等级:吟游诗人 6、术士 / 法师 8
法术成分:言语
目标:一个或多个生物，生物之间相距不可超过 30 尺
持续时间:1 天 / 每等级
与「魅惑怪物」同，但可影响多个生物。生物的 HD 总和必需小于你施法者等级的两倍；或单一生物不计 HD。如果具有多个可影响的目标，请依次选取，直至 HD 总和上限。

魅惑人类（CharmPerson）
惑控系（魅惑）〔影响心灵〕
等级:吟游诗人 1、术士 / 法师 1
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:一个人形生物
持续时间:1 小时 / 每等级
豁免检定:意志过则无效
法术抗力:可
可使人形生物将你视为可靠伙伴（态度成为「友善」，请参阅 72 页有关 NPC 态度）。然而若该生物正被你或盟友攻击或威胁，则豁免检定具有+5 加值。此法术不会使受术者完全受你控制，但他会认为你的动作或话语是有利于他并带有善意。你可以试着对他下命令，但需通过对抗魅力检定，才能使他进行本来不会去作的事（失败不能重试）。受术者不会听从自杀或明显对他有害的命令，但如果你能保证只要能挡下暴走红龙「几秒」就能救你一命的话，他可能会听从。若你或盟友对他有威胁行为，则法术终止。你必须以受术者听得懂的语言与他沟通，不然最好多练练比手划脚。

冻寒金属（ChillMetal）
变化系〔寒冷〕
等级:德鲁伊 2
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:每 2 等级选定一个生物身上所有金属装备，或 25 磅金属 / 每等级。物品之间相距不可超过 30 尺
持续时间:7 轮
豁免检定:意志过则无效（物体）
法术抗力:可（物体）
此法术可使金属温度变得极低。未被持用的非魔法金属不可进行豁免检定，魔法金属可以（魔法物品的豁免检定请见《地下城主指南》）。若该物品为某生物的持用物，则使用该生物的豁免检定加值，除非物品的豁免检定值较高。
若装备温度变低，则使用者会受到寒冷伤害。若正装备着受影响的防具，或接触、握住、装备、搬运重于体重五分之一的受影响金属，则该生物会受到完全伤害。若不是装备着的防具，或重量低于持有者的五分之一，只能造成最小伤害（1 或 2 点，请参见表格）。
在法术生效的第一轮时，金属会变得十分寒冷，使接触的人十分难受，但不会造成伤害（法术结束前一轮也一样）。第二轮（和倒数第二轮）则会造成疼痛与伤害。第三、第四与第五轮，金属会冻伤人而造成更大伤害。详见下表:

轮	金属温度	伤害
1	寒冷	无
2	冰冷	1d4 点伤害
3-5	冰冻	2d4 点伤害
6	冰冷	1d4 点伤害
7	寒冷	无

任何足以烫伤生物的高热都可以使寒冷伤害无效，反之亦同，两种伤害可以 1 点消 1 点。例如，「冻寒金属」造成 5 点寒冷伤害，但同一轮中通过火墙会受到 8 点火焰伤害，最后寒冷伤害会被抵销，而该生物受到 3 点火焰伤害。在水面下，「冻寒金属」不会造成任何伤害，但寒冰会很快地覆盖物品表面，使它更容易上浮。
「冻寒金属」可以反制或解除「灼热金属」。

冻寒之触（ChillTouch）
死灵系
等级:术士 / 法师 1
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的一个生物 / 每等级
持续时间:立即
豁免检定:强韧过则部分有效，或意志过则无效（见说明）
法术抗力:可
你的双手泛出蓝色寒光，接触活物时会发出负能量造成 1d6 点伤害。若未通过强韧检定，则多造成 1 点力量值伤害。「冻寒之触」为近战接触攻击，可使用次数等于施法者等级。
被此法术接触到的不死生物不会受到伤害，但需进行意志检定。若未通过则会逃跑，并慌乱 1d4 轮，加上每施法者等级 1 轮。

死亡法阵（CircleofDeath）
死灵系〔死亡〕
等级:术士 / 法师 6
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级）
影响区域:半径 40 尺爆发范围内的数个生物
持续时间:立即
豁免检定:强韧过则无效
法术抗力:可
「死亡法阵」会使活物的生命之火熄灭，瞬间杀害他们。
此法数可杀害生命骰数和为施法者每等级 1d4（最多 20d4）的生物。HD 最小的生物会先被影响。若 HD 相同，则较接近法阵中心者先受影响。9HD 以上的生物不受影响。若剩下的生命骰数不足以再影响任何生物，则忽略不计。
*材料成分:*价值 500 金币以上的黑珍珠粉末。

锐耳术 / 鹰眼术（Clairaudience/Clairvoyance）
预言系（探知）
等级:吟游诗人 3、知识 3、术士 / 法师 3
法术成分:言语、姿势、器材 / 法器
施法时间:10 分钟
距离:远距（400 尺+40 尺 / 每等级）
效果:魔法感应场
持续时间:1 分钟 / 每等级（解消）
豁免检定:无
法术抗力:不可
此法术可以在你指定的地点造出隐形感应场，使你所见或所闻如同亲临其地。你与目的地间不需要视线或效果线，但必需明确指出位置——你熟悉的地方，或一个明显所在，如门后、转角或树丛中。一旦选定地点，感应场就不能再改变位置，但你可让它随意转向以环顾四周。与其他探知类法术不同，此法术无法再施加增强感应力的法术或超自然能力。如果选定地点因魔法效果而黑暗，你就什么也看不到。如果是天然黑暗，则法术效果的视野为半径 10 尺。「锐耳术 / 鹰眼术」只能作用于你所在的位面。

*秘法器材成分:*一只小弯角（用来听）、一颗玻璃义眼（用来看）。

混沌护壁（CloakofChaos）
防护系〔混乱〕
等级:混乱 8、牧师 8
法术成分:言语、姿势、器材
施法时间:1 标准动作
距离:20 尺
目标:以你为中心，半径 20 尺爆发范围内的一个生物 / 每等级
持续时间:1 轮 / 每等级(解消)
豁免检定:见说明
法术抗力:可（无害）
一股混乱彩光围绕受术者，防御对他所进行的攻击，并使受术者可抵抗守序阵营生物的施法与攻击。守序阵营生物击中被保护生物时会被困惑。此防护系法术有四种效果:
首先，被保护生物的 AC 有+4 卸劲加值，豁免检定有+4 抗力加值。与「防护守序」不同，这些加值可适用所有攻击，而非只针对守序阵营生物。
接着，被保护生物对抗秩序领域法术或守序阵营生物所施的法术时，获得法术抗力 25。
第三，此法术可阻挡心灵影响或附身法术，效果如同「防护守序」。
最后，如果守序阵营生物以近战攻击击中被保护生物，该守序阵营生物会困惑一轮（与「困惑术」同，意志检定成功可以抵销此效果，不过必须使用「混沌护壁」的豁免检定 DC）。
*器材成分:*装着遗宝（如:混乱领域法术的断简残篇）的超小型古物盒。这个古物盒至少价

值 500 金币。

复制后备（Clone）
死灵系
等级:术士 / 法师 8
法术成分:言语、姿势、材料、器材
施法时间:10 分钟
距离:0 尺
效果:一个后备复制体
持续时间:立即
豁免检定:无
法术抗力:不可
这个法术会造出一个不会动作的生物复制体。若是原身体遭到杀害，则灵魂会转移到复制体再度活动（前提是灵魂愿意回来，见 171 页有关召回亡者的说明）。原身体仍然会存在，但再也无法复生。如果原主人自然死亡（例如天命将届），则后备无效。
要制造复制体，你先要从活着的原身体取一些肉（毛发、指甲、鳞片等都不行），总和体积约 1 立方吋。这些肉不必刚取下，但不能腐坏（可以使用「遗体防腐」）。施法后，复制体需在实验室中培养 2d4 个月。
当复制体完成后，若原身体已死亡，则灵魂会立即进入复制体。复制体在实体上与原体相同，保有相同的人格与记忆。换个角度看，复制体视同复活，会降低一个等级，若原本就是 1 级，则体质降低 2 点。若体质因此降为 0 点，则法术失效。
如果原身体在施法之后等级下降，因而在死亡时比复制体等级低，则复制体等级为原身体死亡时-1 级。
这个法术只能复制生物的身体与心智，不包括装备。
原身体还活着时，复制体也会成长。但若灵魂不能归回，则复制体成为无主肉体，不善加保存则会腐坏。
*材料成分:*一些肉、实验室维生用品（价值 1000 金币以上）。
*器材成分:*特殊的实验室设备（价值 500 金币以上）。

死云术（CloudKill）
咒法系（创造）
等级:术士 / 法师 5
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级）
效果:扩散出半径 20 尺、高 20 尺的云
持续时间:1 分钟 / 每等级
豁免检定:强韧过则部分有效（见说明）
法术抗力:不可
如同「云雾术」一样造出一圈浓雾，但是颜色呈现昏暗黄绿，并带有毒性。在雾中，3HD 以下的生物死亡（不得做豁免检定），4HD 到 6HD 的生物须进行强韧检定，未通过则死亡。身在雾中 6HD 以上，或通过检定的 4HD 至 6HD 的生物每轮在你的回合时会受到 1d4 点体质伤害，通过强韧检定则伤害减半。闭气没有用，但对毒素免疫的生物不受影响。
与「云雾术」不同，「死云术」会以每轮 10 尺速度远离你，并贴近地面移动（每轮死云术会远离你施法的起源点 10 尺，形成新的起源点再向外扩散）。因为雾云比空气重，它们会往低处流动，甚至注入洞穴或洼地里。因此这个法术用来对付巨蚁巢十分方便。它无法渗入水中，在水面下并无作用。

七彩喷射（ColorSpray）
幻术系（心灵幻觉）〔影响心灵〕
等级:术士 / 法师 1
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:15 尺
影响区域:锥状爆发范围
持续时间:立即（见说明）
豁免检定:意志过则无效
法术抗力:可
华丽的彩光由你的指间向前方散射而出，形成一片锥形区域，在其中的生物会被震慑、目盲，甚至击倒昏迷。效果依各生物的 HD 而不同:
*2HD 或以下:*昏迷、目盲且震慑 2d4 轮，接着目盲且震慑 1d4 轮，最后再震慑 1 轮。只有活物才会被击倒昏迷。
*3 或 4HD:*目盲且震慑 1d4 轮，最后再震慑 1 轮。
*5HD 以上:*被震慑 1 轮。
无法视物的生物不受「七彩喷射」影响。
*材料成分:*一撮粉末或细砂，要具有红、黄、蓝三色。

命令术（Command）
惑控系（胁迫）〔语言、影响心灵〕
等级:牧师 1
法术成分:言语
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:一个活物
持续时间:1 轮
豁免检定:意志过则无效
法术抗力:可
你给予受术者一个命令，受术者会在能力所及范围下尽力达成。可用的命令如下:
*来:*在他的回合时，受术者尽可能以最快速度直接移向你，时间持续一轮。受术生物除了移动外不会再进行任何动作，且与正常移动一样提供了借机攻击。
*丢:*在他的回合时，受术者会丢下他持有的任何物品。到下一回合前，他都无法捡起丢下的物品。
*摔:*在他的回合时，受术者会摔到地上并持续倒地状态一轮。倒地时仍可进行其他正常动作，但需计算所有相应减值。
*去:*在他的回合时，受术者尽可能以最快速度远离你，时间持续一轮。受术生物除了移动外不会再进行任何动作，且与正常移动一样提供了借机攻击。
*停:*受术者立于原地一轮。他不能进行任何动作，但不算无助状态。
如果受术者次一回合无法服从命令，则法术自动失效。

高等命令术（Command,Greater）
惑控系（胁迫）〔语言、影响心灵〕
等级:牧师 5
目标:每等级选定一个生物，生物之间相距不可超过 30 尺
持续时间:1 轮 / 每等级
与「命令术」同，但每施法者等级可以影响一个生物。在完成第一次命令的动作之后，受术生物接下来的每次动作前都会进行意志检定，以试图破除此法术影响。对所有生物都需下达同一命令。

命令植物（CommandPlants）
变化系
等级:德鲁伊 4、植物 4、巡林客 3
法术成分:言语
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:每等级最多可指定 2HD 的植物型生物，生物之间相距不可超过 30 尺
持续时间:1 天 / 每等级
豁免检定:意志过则无效
法术抗力:可
此法术赋予你对植物型生物某种程度的控制权。受术植物可以了解你的语言，且会认为你的动作或话语是有利于他并带有善意（态度成为「友善」）。在法术持续时间内不会攻击你。你可以试着对他下命令，但需通过对抗魅力检定，才能使他进行本来不会去作的事（失败不能重试）。受术者不会听从自杀或明显对他有害的命令，但你可说服它去作值得冒险的事（请参照「魅惑人类」）。你可影响的植物型生物其 HD 总和不得超过你的施法者等级的两倍。

命令不死生物（CommandUndead）
死灵系
等级:术士 / 法师 2
法术成分:言语
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:一个不死生物
持续时间:1 天 / 每等级
豁免检定:意志过则无效（见说明）
法术抗力:可
此法术赋予你对不死生物某种程度的控制权。假设受术者具有智力，他会认为你的动作或话语是有利于他并带有善意（态度成为「友善」）。在法术持续时间内不会攻击你。你可以试着对他下命令，但需通过对抗魅力检定，才能使他进行本来不会去作的事（失败不能重试）。受术者不会听从自杀或明显对他有害的命令，但你可说服它去作值得冒险的事请参照「魅惑人类」（请参照「魅惑人类」）。
无智力的不死生物（像是骷髅或僵尸）无法进行豁免检定。当你控制没有心智的事物时，只能用基本命令进行沟通，像是「过来」、「去」、「打」、「站住」等等。无智力的不死生物不会抵抗自杀或明显对他有害的命令。
若你或盟友对他有威胁行为，则法术终止，无论他有没有智力。
你的命令无法透过心灵传送，所以不死生物必需位于听得见你的范围内。
*材料成分:*一片生肉，一截断骨。

通神术（Commune）
预言系
等级:牧师 5
法术成分:言语、姿势、材料、法器、消耗经验值
施法时间:10 分钟
距离:个人
目标:自己
持续时间:1 轮 / 每等级
你与你信奉的神祇或其代理人进行接触，可询问简单的是非题，神祇会以「是」或「否」来回答。（没有特定信仰对象的牧师，可与理念相近的神祇接触。）每施法者等级可问一个问题，答案会依接触对象知道多少而定。有时得到的回答是「不明」，因为这些外层界的高等生物也并非全知全能。不过有时只回答「是」或「否」可能会

造成误会或违反神的个性，DM 可以改用短语代替（约五个字以下）。
在最佳情况下，这个法术可协助施法者进行决策。接触对象会依他们自己的目的来决定如何回答。如果你发呆、与他人讨论答案，或跑去作其他事，这个法术随即结束。
*材料成分:*圣水或邪水、熏香。
*消耗经验值:*100 点。

问道自然（CommunewithNature）
预言系
等级:动物 5、德鲁伊 5、巡林客 4
法术成分:言语、姿势
施法时间:10 分钟
距离:个人
目标:自己
持续时间:立即
你成为大自然的一部分，以得到附近景物的资讯。你可以立即知道下列资讯的其中三种:地形地物、植物、矿藏、水体、居民、普通动物分布情形、森林现况、强力的非自然生物现况，或天然环境的大致状态。例如，你可以得知任一强力不死生物的位置、主要可饮用水源的所在，和所有人造建筑物的位置（视为盲点，因为非自然建物）。
在户外时，这个法术影响范围为每施法者等级半径一哩。在天然的地下场所（如:洞穴、山窟中），范围缩小为每施法者等级半径 100 尺。若附近的天然地形皆已被建筑物占据或开垦，则法术无效，如:地下城或城镇中。

通晓语言（ComprehendLanguages）
预言系
等级:吟游诗人 1、牧师 1、术士 / 法师 1
法术成分:言语、姿势、材料 / 法器
施法时间:1 标准动作
距离:个人
目标:自己
持续时间:10 分钟 / 每等级
你可以了解生物所说的话，或看懂原来不熟悉的文字讯息。你必须接触该生物或该文字。此法术只能使你看懂文字，但不能帮你了解其含意。可以帮你读或听懂语言，但不能使你说或写。
用以阅读文件时，可用每分钟一页（约 250 个字）的速度进行。它无法读取魔法文件，虽然可藉此察觉文件是否带有魔法，但「通晓语言」在解藏宝图时更为有用。这个法术会受某些防护性魔法所阻碍，如「秘密文页」或「迷幻手稿」。它也无法解译出封在一般文字中的密文或讯息。
「通晓语言」可搭配「魔法恒定术」而永久生效。
*秘法材料成分:*一撮煤灰，一撮盐。

寒冰锥（ConeofCold）
塑能系〔寒冷〕
等级:术士 / 法师 5、水 6
法术成分:言语、姿势、材料 / 法器
施法时间:1 标准动作
距离:60 尺
影响区域:锥状爆发范围
持续时间:立即
豁免检定:反射过则效果减半
法术抗力:可
此法术会造出一块极寒的区域，以你的手为中心，延伸出一块锥形范围。它会吸取热量，每施法者等级可造成 1d6（最高 15d6）点寒冷伤害。
*秘法材料成分:*一个小的水晶或玻璃锥。

困惑术（Confusion）
惑控系（胁迫）〔影响心灵〕
等级:吟游诗人 3、术士 / 法师 4、诡术 4
法术成分:言语、姿势、材料 / 法器
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级）
影响区域:半径 15 尺内所有生物
持续时间:1 轮 / 每等级
豁免检定:意志过则无效
法术抗力:可
本法术会使受术者陷入困惑，无法决定自己该做什么。
每轮在受术者回合开始时，依下表掷骰决定他该轮的动作。

百分骰	行为
01-10	以近战或远程武器攻击施法者，若无法攻击，则会尽可能靠近。
11-20	正常动作。
21-50	不动作，只能喃喃自语。
51-70	以最快速逃离施法者。
71-100	攻击最近的生物（在这种情形下，魔宠视同受术者的一部分）。

无法达成指定动作的受术者则不会进行任何动作，而只能喃喃自语。攻击他们没有任何加值，但他们遭攻击后，次回合会自动回击攻击者，直到不再困惑为止。在锁定攻击目标（例如被攻击或已掷骰决定进行攻击）之后，困惑生物才能进行借机攻击。
*秘法材料成分:*三个一组的坚果壳。

次级困惑术（Confusion,Lesser）
惑控系（胁迫）〔影响心灵〕
等级:吟游诗人 1
法术成分:言语、姿势、法器
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:一个活物
持续时间:1 轮
可让单一生物困惑一轮。法术效力请参考「困惑术」。

崇敬术（Consecrate）
塑能系〔善良〕
等级:牧师 2
法术成分:言语、姿势、材料、法器
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
影响区域:半径 20 尺的弥漫范围
持续时间:2 小时 / 每等级
豁免检定:无
法术抗力:不可
此法术可使用正能量祝福一个区域，在该区域里，驱散不死生物时的魅力检定获得+3 圣力加值。进入该区域的不死生物的攻击检定、伤害掷骰与豁免检定遭受-1 圣力减值。在该区域中不能创造或召唤不死生物。
如果该区域中有神殿、圣坛、与你所信奉神祇有关的固定永久物、主神殿等，则上述调整值加倍（驱散时有+6 圣力加值，不死生物有-2 圣力减值）。若该区域为其他神祇的相关建物，则法术无法达到上述效果。
如果该区域中有神殿、圣坛，或其他不属于你所信奉神祇的固定永久物，「崇敬术」的效果会变为诅咒，使该区域失去与原神祇的连系。在此效果下，则不具有前述的加值与不死生物减值。
「崇敬术」可以反制或解除「亵渎术」。
材料成分:将一些圣水和价值 25 金币（约五磅重）的银砂洒遍该区域。

异界探知（ContactOtherPlane）
预言系
等级:术士 / 法师 5
法术成分:言语
施法时间:10 分钟
距离:个人
目标:自己
持续时间:专注
你的心灵传送至另一个实存界（例如元素界或更遥不可及的位面），以接收特殊异界神祇所给予之讯息或建议（见表详述）。他会以你懂的语言回答，但会对这种接触方式感到被冒犯，所以只用简短语句回答（DM 使用「是」、「否」、「可能」、「不会」、「差不多」等简易回答）。你必须专注以维持法术（标准动作），才能每轮问一个问题，并且在同一轮中得到答案。每 2 施法者等级可问一个问题。
将心灵由所属位面传至远处位面可能会使你的智力值和魅力值因此降低，传得越远，几率越高，但得到回答的几率或回答正确答案的可能性也随之增加。此法术效果视所遇到的异界神祇力量而定（DM 以乱数表决定，可以视情况改变，或依神的性格决定）。
此法术偶尔会被特定神祇或力量所阻碍。（见下表格）

异界探知

所探知之异界	避免智力与魅力减少	实话	不知道	谎话	乱答
元素界	DC=7 / 一星期	01-34	35-62	63-83	84-100
（相关问题）	(DC=7 / 一星期)	(01-68)	(69-75)	(76-98)	(99-100)
正 / 负能量界	DC=8 / 一星期	01-39	40-65	66-86	87-100
星界	DC=9 / 一星期	01-44	45-67	68-88	89-100
外层界:半神	DC=10 / 二星期	01-49	50-70	71-91	92-100
外层界:低阶神	DC=12 / 三星期	01-60	61-75	76-95	96-100
外层界:中阶神	DC=14 / 四星期	01-73	74-81	82-98	99-100
外层界:高阶神	DC=16 / 五星期	01-88	89-90	91-99	100

*避免智力与魅力减少:*你必需通过对此 DC 的智力检定，才能避免智力或魅力值减少。如果失败，你的智力与魅力值下降至 8，持续时间如上表，且无法施展奥术。如果智力与魅力下降，则其效果直接影响到所问的第一个问题，并且得不到回答（括号中的数值是针对与该元素界有关的问题）。

接触成功的结果:DM 掷百分骰，掷骰结果对照表上数值:

*实话:*你可以得到简短的正确回答。若你的问题无法如此回答，则将随机回答。

*不知道:*你得到的答案是「不知道」。

*谎话:*对方试图骗你。

*乱答:*对方试图骗你，但他也不知道正确答案，所以乱编一个。

疫病术（Contagion）

死灵系〔邪恶〕

等级:牧师 3、破坏 3、德鲁伊 3、术士／法师 4

法术成分:言语、姿势

施法时间:1 标准动作

距离:接触

目标:接触到的活物

持续时间:立即

豁免检定:强韧过则无效

法术抗力:可

受术者感染疾病（如下表），并且马上发病，无潜伏期。表中的 DC 为发病后的豁免检定,「疫病术」初始豁免检定的 DC 与一般同。

疾病	DC	伤害
失明	16	1d4 力量(注)
失心疯	16	1d6 感知
腐热症	12	1d3 敏捷及 1d3 体质
脑热症	12	1d4 智力
红肿症	15	1d6 力量
发颤症	13	1d8 敏捷
恶心症	14	1d4 体质

注:每当受术者因失明造成 2 点以上力量伤害时，必需再进行强韧检定（使用疾病的豁免检定 DC），失败则永远失明。

请参阅《地下城主指南》有关各疾病的说明及效果。

触发术（Contingency）

塑能系

等级:术士／法师 6

法术成分:言语、姿势、材料、器材

施法时间:至少 10 分钟（见说明）

距离:个人

目标:自己

持续时间:每等级一天（解消），或能量散发

施展「触发术」时需指定触发条件，你可将另一个法术施在你身上，当达到触发条件时，相伴随的法术就会发生效力。两个法术同时施展，此施法时间至少需要 10 分钟，若相伴随法术的施法时间超过 10 分钟，则以该法术的施法时间为准。被触发的法术必须以你自己为目标，如「羽落术」、「浮空术」、「飞行术」、「传送术」等，其法术等级不得高于施法者等级的三分之一（无条件舍去），最高为六级法术。触发条件必须定义清楚，不过可以用普遍事件作为条件。例如，同时施展「水中呼吸法」与「触发术」时，可设定条件为:「当进入水中或类似液体时，『水中呼吸法』自动生效」。或将「浮空术」与「触发术」同时施展，并将条件设定为:「掉落超过四尺时即触发」。无论如何，当条件达成时，「触发术」会立刻触发相伴随的法术效力。注意，若设定的条件太过复杂，则可能会失效。只要达到条件，相伴随法术的效力立即启动，无论你愿不愿意。你一次只能使用一个「触发术」，若前一个「触发术」尚未失效又施展一次，则前一次施展的「触发术」自动失效。

材料成分:相伴随法术的所需材料成分，加上水银和一根食人魔巫师、邪兽鬼或其他会施法生物的睫毛。

*法器:*你的象牙雕像，要有宝石装饰，价值至少 1500 金币。你必须携带雕像做为「触发术」的法器。

不灭明焰（ContinualFlame）

塑能系（光明）

等级:牧师 3、术士／法师 2

法术成分:言语、姿势、材料

施法时间:1 标准动作

距离:接触

目标:被接触的物体

效果:无热的魔法火焰

持续时间:永久

豁免检定:无

法术抗力:不可

在接触的物体上制造如火把一样亮的火焰，看上去与一般火焰无异，但不会发热，也不会燃烧氧气。你可以掩盖或隐藏它，但无法将之闷熄或浇熄。光明类法术可以反制或解除同等级以下的黑暗类法术。

*材料成分:*将价值 50 金币的红宝石粉洒在物体上以点燃火焰。

操控植物（ControlPlants）

变化系

等级:德鲁伊 8、植物 8

法术成分:言语、姿势、法器

施法时间:1 标准动作

距离:近距（25 尺+5 尺／每 2 等级）

目标:每等级最多可指定 2HD 的植物型生物，生物之间相距不可超过 30 尺

持续时间:1 分钟／每等级

豁免检定:意志过则无效

法术抗力:不可

这个法术可以使你在短时间内命令植物型生物。你必须用声音对它们下令，不管你说的语言为何，它们都能了解。就算无法出声控制(如:在「沈默术」影响范围中)，它们也不会攻击你。法术结束后，受术者就恢复原本作息。

自杀或自我伤害的命令会被忽略。

操控死灵（ControlUndead）

死灵系

等级:术士／法师 7

法术成分:言语、姿势、材料

施法时间:1 标准动作

距离:近距（25 尺+5 尺／每 2 等级）

目标:每等级最多可指定 2HD 的不死生物，不死生物之间相距不可超过 30 尺

持续时间:1 分钟／每等级

豁免检定:意志过则无效

法术抗力:可

这个法术可以使你在短时间内命令不死生物。你必须用声音对它们下令，不管你说的语言为何，它们都能了解。就算无法出声控制（如:在「沈默术」影响范围中)，它们也不会攻击你。法术结束后，受术者就恢复原本作息。有智慧的不死生物会记得你控制过它们。

*材料成分:*一小块骨头，一小片生肉。

操控水位（ControlWater）

变化系〔水〕

等级:牧师 4、德鲁伊 4、牧师 4、术士／法师 6、水 4

法术成分:言语、姿势、材料／法器

施法时间:1 标准动作

距离:远距（400 尺+40 尺／每等级）

影响区域:容积为长宽各 10 尺／每等级、深 2 尺／每等级的水量（可变）

持续时间:10 分钟／每等级(解消)

豁免检定:无（见说明）

法术抗力:不可

你可选择以下两种功效之一。

*水位下降:*可使水或类似液体退去，每施法者等级可使水位下降 2 尺，最低降到一吋深。水面以正方形下降，每边长为施法者等级乘上 10 尺。若施展对象为广大深邃的水面（如:深海），则会造成漩涡，将附近的船只卷下陷入险境，并在法术持续时间内无法使用普通移动方式离开。若施在水元素或其他水系生物上，会造成如「缓慢术」的效果，通过意志检定则无效。「操控水位」对其他种类的生物无效。

*水位上升:*这个法术可以使水或类似液体涨起，其效力与「水位下降」相同，但效果完全相反。隆起时，范围内的船只会随着侧面波浪下滑。如果施法区域内有河堤、海岸或其他类似地形，这些水会灌入陆地。

无论使用哪一种功效，你都可以将方形范围的其中一边减半，同时将另一边加倍。

*秘法材料成分:*使水位上升需要一滴水，水位下降需要一撮土。

操控天气（ControlWeather）

变化系

等级:风 7、牧师 7、德鲁伊 7、术士／法师 7

法术成分:言语、姿势

施法时间:10 分钟（见说明）

距离:2 哩

影响区域:以你为中心，半径 2 哩的圆形区域（见说明）

持续时间:4d12 小时（见说明）

豁免检定:无

法术抗力:不可

你可以改变本地的天气。你需要花 10 分钟施法，再等 10 分钟生效。施法前的自然天气状态由 DM 决定，你可以转换成与季节与地域相符的天气。

季节	可能天气
春	龙卷风、雷暴、雪雨暴或热天气
夏	暴雨、热浪或冰雹
秋	冷天气、热天气、雾或雪雨
冬	严寒、微风或雪融
末冬	飓风级风力或早春（沿海地区）

你可以控制天气的大体情势，如风的流向或密度，但你不能操纵天气触发特殊状况（如:选定落雷目标，或规划龙卷风路径）。当你指定要产生的天气型态之后，天气不会马上变化，而是在 10 分钟内慢慢转变。在持续时间内，你指定的天气型态会一直存在，或直到你指定新的天气型态，这属于标准动作。之后的天气转换亦要 10 分钟。完全相反的天气不可能同时存在，例如雾与强风。

「操控天气」不但可以造出天气型态，也可以消除天气型态（不论自然或魔法造成）。

德鲁伊施用此法术时，持续时间可以加倍，影响区域也增为半径 3 哩。

操控风相（ControlWinds）

变化系〔风〕

等级:风 5、德鲁伊 5

法术成分:言语、姿势

施法时间:1 标准动作

距离:40 尺 / 每等级

影响区域:半径 40 尺 / 每等级、高 40 尺的柱状区域

持续时间:10 分钟 / 每等级

豁免检定:强韧过则无效

法术抗力:不可

你可以改变周遭的风相。你可以使风吹往特定方向、使用特定形式吹、增强或减弱风力。改变后的风力形势会持续到法术结束，或直到你再加以改变。再度改变风相需专注心神。你可以在法术中心造出一个最大直径 80 尺的无风区域，也就是风眼，也可以造出较小范围的法术效果，例如:在离你 100 尺外造出直径 20 尺的龙卷风。

*风向:*你可以在法术区域内选择下列四种风向:

·由中心区以相同风力朝四方吹拂的向下气流。

·由四方以相同风力往中心区吹拂的向上气流，在快到达中心前风向转向直升。

·以顺时钟或逆时钟围绕中心旋转的风。

·阵风，由区域内一边往特定方向扫至另一边。

*风力:*施法者每 3 等级可增强或减弱一级风力。风力等级的简述如下，详细说明请见《地下城主指南》。每一轮中，处于风中的生物需进行强韧检定，通过则不受法术效力影响。

强风（时速 21 哩以上）会使航行困难。

烈风（时速 31 哩以上）会使小船与建筑物受损。

风暴（时速 51 哩以上）会将多数飞行生物吹离空中、将小树连根拔起、吹倒小型木造结构、吹翻屋顶，并威胁到船只。

飓风（时速 75 哩以上）会摧毁木造建筑，偶尔也可能将大树连根拔起，并使船只沉没。

龙卷风（时速 175 哩以上）会摧毁所有未作强化防御的建筑，并吹走大树。

造粮术（CreateFoodandWater）

咒法系（创造）

等级:牧师 3

法术成分:言语、姿势

施法时间:10 分钟

距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）

效果:每等级造出可喂饱三个人或一匹马的一日食物与饮水。

持续时间:24 小时（见说明）。

豁免检定:无

法术抗力:不可

这个法术可造出你想要的简餐，虽然营养够，但平淡无味。这些食物在 24 小时后就会腐烂不能食用，不过使用「净化食粮」可以多保存 24 小时。「造粮术」所制造出的饮水洁净如雨水，并不像食物那么容易腐坏。

唤起高等死灵（CreateGreaterUndead）

死灵系〔邪恶〕

等级:牧师 8、死亡 8、术士 / 法师 8

与「唤起死灵」同，但这个法术可以造出更强大、智力更高的不死生物:幽影、缚灵、幽灵与囚魂尸（请参阅《怪物图鉴》中的生物说明）。造出的不死生物种类视你的施法者等级而定，见下表:

施法者等级	创造出的不死生物
15 级或以下	幽影
16-17 级	缚灵
18-19 级	幽灵
20 级或以上	囚魂尸

唤起死灵（CreateUndead）

死灵系〔邪恶〕

等级:牧师 6、死亡 6、邪恶 6、术士 / 法师 6

法术成分:言语、姿势、材料

施法时间:1 小时

距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）

目标:一具尸体

持续时间:立即

豁免检定:无

法术抗力:不可

更为强力的「操纵死尸」，这个邪恶的法术可以使你造出有力的不死生物:食尸鬼、妖鬼、木乃伊与魔魂尸（请参阅《怪物图鉴》中的生物说明）。造出的不死生物种类视你的施法者等级而定，见下表:

施法者等级	创造出的不死生物
11 级或以下	食尸鬼
12-14 级	妖鬼
15-17 级	木乃伊
18 级或以上	魔魂尸

你能造出较低等级的不死生物，例如:16 级时你可以制造木乃伊，但也可以造出食尸鬼或妖鬼。造出较低等的不死生物是比较好的作法，因为造出的不死生物不会自动受创造者控制。若有相关能力，你可以进行驱散检定来命令这些不死生物（请参阅 159 页有关驱散与斥喝不死生物的说明）。

这个法术只能在夜晚施展。

*材料成分:*两个陶壶，一个装满坟场土，一个灌满腐水。这个法术需施于死尸上。你必须将黑玛瑙放入尸体的眼中或口中，每颗黑玛瑙的价值必须至少为不死生物 HDx50 金币。法术的魔力会使这颗宝石燃烧成没有价值的焦灰。

造水术（CreateWater）

咒法系（创造）〔水〕

等级:牧师 0、德鲁伊 0、圣武士 1

法术成分:言语、姿势

施法时间:1 标准动作

距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）

效果:每等级最多可造出 2 加仑纯水

持续时间:立即

豁免检定:无

法术抗力:不可

这个法术可以产生干净的可饮用水，洁净如雨水。水可以呈满于大小适中的区域，或在三倍大的地方，例如盛接豪雨或填满许多小容器。

*注意:*咒法系法术不能在生物体内造出物体或物质。每加仑水约重 8 磅。一立方尺约能容纳 8 加仑水，重约 60 磅。

漫天虫蚀（CreepingDoom）

咒法系（召唤）

等级:德鲁伊 7

法术成分:言语、姿势

施法时间:一轮

距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）/ 100 尺（见说明）

效果:每 2 等级一群蜈蚣

持续时间:1 分钟 / 每等级

豁免检定:无

法术抗力:不可

低吟出「漫天虫蚀」的咒语后，立即唤来一群蜈蚣（每 2 施法者等级一群，最多 10 群），彼此不需相邻。请参阅《怪物图鉴》中有关蜈蚣群的说明。

你可以在有其他生物的区域召唤蜈蚣群。它们会留在原地攻击其他生物，除非你以命令它们移动。下命令需耗费一个标准动作，你可以同时命令多群，使它们冲向离你 100 尺内的目标猎物。你不可令它们超出你 100 尺外，若你离开他们超过 100 尺，则它们会留在原地攻击其他生物。但一旦你移近他们 100 尺内，又可继续下令。

满怀绝望（CrushingDespair）

惑控系（胁迫）〔影响心灵〕

等级:吟游诗人 3、术士 / 法师 4

法术成分:言语、姿势、材料

施法时间:1 标准动作

距离:30 尺

影响区域:锥状爆发范围

持续时间:1 分钟 / 每等级

豁免检定:意志过则无效

法术抗力:可

无形的锥状绝望区域，让受术者感到巨大悲哀。受术生物的攻击检定、豁免检定、属性检定、技能检定与武器伤害掷骰都遭受-2 减值。

「满怀绝望」可以反制或解除「满怀希望」。

*材料成分:*一瓶泪。

治疗致命伤（CureCriticalWounds）

咒法系（医疗）

等级:吟游诗人 4、牧师 4、德鲁伊 5、医疗 4

与「治疗轻伤」同，但「治疗致命伤」可治疗 4d8 点伤害，每施法者等级再多治疗+1 点，最高+20 点。

集体治疗致命伤（CureCriticalWounds,Mass）

咒法系（医疗）

等级:牧师 8、德鲁伊 9、医疗 8

与「集体治疗轻伤」同，但「集体治疗致命伤」可治疗 4d8 点伤害，每施法者等级再多治疗+1 点，最高+40 点。

治疗轻伤（CureLightWounds）

咒法系（医疗）

等级:吟游诗人 1、牧师 1、德鲁伊 1、医疗 1、圣武士 1、巡林客 2

法术成分:言语、姿势

施法时间:1 标准动作

距离:接触

目标:接触到的生物

持续时间:立即

豁免检定:意志过则效果减半（无害）（见说明）

法术抗力:可（无害）（见说明）

藉由手掌接触受术者将正能量灌入，可治疗 1d8 点伤害，每

施法者等级再多治疗+1 点，最高+5 点。
因为不死生物是以负能量为能源，这个法术不但不能治疗它们，反而会造成等量伤害。不死生物可使用法术抗力，通过意志检定的不死生物所受伤害减半。

集体治疗轻伤（CureLightWounds,Mass）
咒法系（医疗）
等级:吟游诗人 5、牧师 5、德鲁伊 6、医疗 5
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:每等级一个生物，生物之间相距不可超过 30 尺
持续时间:立即
豁免检定:意志过则效果减半（无害）；或意志过则效果减半（见说明）
法术抗力:可（无害）；或可（见说明）
你使用正能量可对每个选定生物治疗 1d8 点伤害，每施法者等级再多治疗+1 点，最高+25 点。
与其他治疗类法术相同，「集体治疗轻伤」会对范围内的不死生物造成伤害。通过意志检定的不死生物所受伤害减半。

治疗小伤（CureMinorWounds）
咒法系（医疗）
等级:牧师 0、德鲁伊 0
与「治疗轻伤」同，但「治疗小伤」只能治疗 1 点伤害。

治疗中度伤（CureModerateWounds）
咒法系（医疗）
等级:吟游诗人 2、牧师 2、德鲁伊 3、医疗 2、圣武士 3、巡林客 3
与「治疗轻伤」同，但「治疗中度伤」可治疗 2d8 点伤害，施法者每等级再多治疗+1 点，最高+10 点。

集体治疗中度伤（CureModerateWounds,Mass）
咒法系（医疗）
等级:吟游诗人 6、牧师 6、德鲁伊 7
与「集体治疗轻伤」同，但「集体治疗中度伤」可治疗 2d8 点伤害，每施法者等级再多治疗+1 点，最高+30 点。

治疗重伤（CureSeriousWounds）
咒法系（医疗）
等级:吟游诗人 3、牧师 3、德鲁伊 4、圣武士 4、巡林客 4、医疗 3
与「治疗轻伤」同，但「治疗重伤」可治疗 3d8 点伤害，每施法者等级再多治疗+1 点，最高+15 点。

集体治疗重伤（CureSeriousWounds,Mass）
咒法系（医疗）
等级:牧师 7、德鲁伊 8
与「集体治疗轻伤」同，但「集体治疗重伤」可治疗 3d8 点伤害，每施法者等级再多治疗+1 点，最高+35 点。

诅咒邪水（CurseWater）
变化系〔邪恶〕
等级:牧师 1
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 分钟
距离:接触
目标:接触到的一瓶水
持续时间:立即
豁免检定:意志过则无效（物体）
法术抗力:可（物体）
这个法术可将一瓶水（一品脱）注满负能量，而转变为邪水。邪水可如圣水伤害不死生物一样，对善良阵营的异界生物造成伤害。
*材料成分:*价值 25 金币的五磅银粉。

————D————

舞光术（DancingLight）
塑能系〔光明〕
等级:吟游诗人 0、术士 / 法师 0
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级）
效果:最多四个幻术光源、皆位于半径 10 尺区域内
持续时间:1 分钟（解消）
豁免检定:无
法术抗力:不可
你可以选择造出最多四个类似提灯或火把的光源（光度相同），或最多四个光球（看起来像是鬼火），或是一个微弱模糊的人形轮廓。舞动的光源必须维持在半径 10 尺的区域内，在该区域内可随意移动（不需要专注），包括:往前、往后、往上、往下、直行或转弯。该光源每轮最多可移动 100 尺。如果你和光源的距离超过法术范围，光源会逐渐熄灭。
「舞光术」可搭配「魔法恒定术」而永久生效。

黑暗术（Darkness）
塑能系〔黑暗〕
等级:吟游诗人 2、牧师 2、术士 / 法师 2
法术成分:言语、材料 / 法器
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的物体
持续时间:10 分钟 / 每等级（解消）
豁免检定:无
法术抗力:不可
此法术会使单一物体周围半径 20 尺进入昏暗照明。范围内的生物可获得掩蔽（失手几率 20%）。即使平常可以此光度下视物的生物（如:具有黑暗视觉或昏暗视觉）亦有相同的失手几率。寻常光源（如:火把、蜡烛、提灯）无法发挥作用，较低等级的光明类法术（「光亮术」或「舞光术」）也没有效果。较高等级的光明类法术（如:「昼明术」）则不受黑暗术影响。
如果将法术施在一个小物品上，然后置于其他物品内部，或用挡光的东西完全遮住，法术效果即会被阻挡。
「黑暗术」可以反制或解除任何同等级或较低等级的光明类法术。
*秘法材料成分:*一小片蝙蝠毛皮，和一滴沥青或一块煤炭。

黑暗视觉（Darkvision）
变化系
等级:巡林客 3、术士 / 法师 2
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的生物
持续时间:1 小时 / 每等级
豁免检定:意志过则无效（无害）
法术抗力:可（无害）
受术者可以在完全黑暗中看到 60 尺远，除了只能见到黑白两色外，其余和正常视觉相同。黑暗视觉无法在魔法造成的黑暗中视物。
「黑暗视觉」可搭配「魔法恒定术」而永久生效。
*材料成分:*一小撮干胡萝卜或一块玛瑙。

昼明术（Daylight）
塑能系〔光明〕
等级:吟游诗人 3、牧师 3、德鲁伊 3、圣武士 3、术士 / 法师 3
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的物体
持续时间:10 分钟 / 每等级（解消）
豁免检定:无
法术抗力:不可
被接触的物品发出亮光，将半径 60 尺内照得如同白昼，之外的 60 尺则发出微光。会因亮光而受减值的生物，在此法术下也会受影响。但与名称不同的是，会受日光影响或摧毁的生物（例如吸血鬼）并不受此法术的影响或。如果将法术施在一个小物品上，然后置于其他物品内部，或用挡光的东西完全遮住，法术效果即会被阻挡。施展在魔法黑暗区域内的「昼明术」会暂时无效，反之亦然，所以两者效果重迭的区域会保持原本的亮度。
「昼明术」可以反制或解除任何同等级或较低等级的黑暗类法术，如「黑暗术」。

晕眩术（Daze）
惑控系（胁迫）〔影响心灵〕
等级:吟游诗人 0、术士 / 法师 0
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:一个 4HD 以下的人形生物
持续时间:1 轮
豁免检定:意志过则无效
法术抗力:可
此法术可使 4HD 以下的人形生物心智涣散，无法动作。5HD 以上的人形生物不受影响。晕眩生物不算被震慑（所以攻击者没有特殊加值）。
*材料成分:*一小撮羊毛或类似物品。

怪物晕眩术（DazeMonster）
惑控系（胁迫）〔影响心灵〕
等级:吟游诗人 2、术士 / 法师 2
距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级）
目标:一个 6HD 以下的活物
与「晕眩术」同，但可影响任何类别的一个活物。7HD 以上的生物不受影响。

死亡丧钟（DeathKnell）
死灵系〔死亡、邪恶〕
等级:牧师 2、死亡 2
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的活物
持续时间:立即，或受术者 HD 乘上 10 分钟（见说明）
豁免检定:意志过则无效
法术抗力:可

你从一个生物身上抽取逐渐消逝的生命能源，以补充自己本身的力量。施展此法术时，你必须接触一个生命值为-1 以下的生物。如果他豁免检定失败，他就死了，你可获得 1d8 点暂时生命值和+2 力量加值。除此之外，你的有效施法者等级+1，这可增强与施法者等级有关的法术效果（增加有效施法者等级不会增加你可使用的法术数量）。这些效果的持续时间等于受术者的 HDx10 分钟。

防死结界（DeathWard）
死灵系
等级:牧师 4、死亡 4、德鲁伊 5、圣武士 4
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的活物
持续时间:1 分钟 / 每等级
豁免检定:意志过则无效（无害）
法术抗力:可（无害）
受术者对所有的死亡法术、魔法死亡效果、吸能与其他负能量效果（如「造成伤害」或「冻寒之触」）免疫。
此法术无法移除受术者已有的负向等级，也不会影响获得负向等级之后，24 小后时要做的豁免检定。
「防死结界」不保护其他种类的攻击，如:生命值减少、中毒、石化等效果，即使这些攻击可能致命。

观命术（Deathwatch）
死灵系〔邪恶〕
等级:牧师 1
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:30 尺
影响区域:锥状爆发范围
持续时间:10 分钟 / 每等级
豁免检定:无
法术抗力:不可
利用冥界力量赐与的秽暗视觉，你可以得知法术范围内濒死生物的状态。你在瞬间得知范围内每个生物是否死亡、奄奄一息（还活着但是重伤，生命值不超过 3 点）、死里逃生(生命值为 4 点以上)、不死生物或无所谓死活（如:构装生物)。此法术可揭穿使生物假死的法术或能力。

沉睡术（DeepSlumber）
惑控系（胁迫)〔影响心灵〕
等级:吟游诗人 3、法师 / 术士 3
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
与「睡眠术」同，但影响的生物 HD=10。

深幽黑暗术（DeeperDarkness）
塑能系〔黑暗〕
等级:牧师 3
持续时间:1 天 / 每等级(解消)
豁免检定:无
法术抗力:不可
与「黑暗术」同，但会造成半径 60 尺的昏暗照明，且持续更久。
施展在「深幽黑暗术」区域内的「昼明术」会暂时无效，反之亦然，所以两者效果重迭的区域会保持原本的亮度。
「深幽黑暗术」可以反制或解除任何同等级或较低等级的光明类法术，包括「昼明术」和「光亮术」。

减缓毒性（DelayPoison）
咒法系（医疗）
等级:吟游诗人 2、牧师 2、德鲁伊 2、圣武士 2、巡林客 1
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的生物
持续时间:1 小时 / 每等级
豁免检定:强韧过则无效（无害）
法术抗力:可（无害）
受术者暂时对毒物免疫。原本在体内的毒素，或于法术持续期间接触到的毒物都不会影响受术者，直到法术结束。「减缓毒性」不能治疗之前毒素造成的伤害。

延迟爆裂火球（DelayedBlastFireball）
塑能系〔火焰〕
等级:术士 / 法师 7
持续时间:最晚 5 轮（见说明）
与「火球术」同，但威力更强，并且可以在法术施展 5 轮后才引爆。爆裂火焰造成每施法者等级 1d6 点火焰伤害，最多 20d6 点。
此法术可造出一个火珠，可依你意愿立刻引爆，或将爆炸延迟至多 5 轮。你在施法完成时必须设定延迟时间，且不可再更改（除非有人接触火珠，见下文说明）。若你设定为延迟爆炸，火珠在引爆前会停留在指定地点。火珠可以捡起当作抛掷类武器投掷（射程增量 10 尺）。如果有人在爆炸时间前一轮内持有或移动火珠，则有 25%的机会在他手上引爆。

短讯暗示（Demand）
惑控系（胁迫)〔影响心灵〕
等级:术士 / 法师 8
豁免检定:意志过则部分有效
法术抗力:可
与「短讯术」同，但讯息内可以含有暗示（见「暗示术」)，受术者会尽其所能执行。意志检定成功会使暗示效果失效，但是不会影响通讯。「短讯暗示」的内容就算是智力值只有 1 的生物也能了解。但若命令内容在受术者当时所处环境下无法达成，或是毫无意义，则受术者虽了解短讯，暗示却无效。「短讯暗示」发送出的讯息不能超过 25 个字（包括暗示在内）。对方也可以立即传送简短答复。
*材料成分:*一小段铜线和受术者的一小部份，如:头发、指甲等。

亵渎术（Desecrate）
塑能系〔邪恶〕
等级:牧师 2、邪恶 2
法术成分:言语、姿势、材料、法器
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
影响区域:半径 20 尺的弥漫范围
持续时间:2 小时 / 每等级
豁免检定:无
法术抗力:可
此法术可使用负能量亵渎一个区域，在该区域里，驱散不死生物时的魅力检定受到-3 亵渎减值。进入该区域的不死生物在攻击检定、伤害掷骰与豁免检定上，有+1 亵渎加值。在亵渎区域内产生或召来的不死生物，每 HD 可获得+1 点生命值。如果该区域中有神殿、圣坛、与你所信奉神衹有关的固定永久物、主神殿等，则上述调整值加倍(驱散时有-6 亵渎减值，不死生物有+2 亵渎加值，每 HD 可获得+2 生命值)。此外在此区域内施展「操纵死尸」，可唤醒双倍的不死生物（也就是每施法者等级 4HD，而非 2HD)。
如果该区域中有神殿、圣坛，或其他不属于你所信奉神衹的固定永久物，「亵渎术」的效果会变为诅咒，使该区域失去与原神衹的连系。在此效果下，则不具有前述的加值与不死生物减值。
「亵渎术」可以反制或解除「崇敬术」。
*材料成分:*将一些邪水和价值 25 金币（约五磅重）的银砂洒遍该区域。

灰飞烟灭（Destruction）
死灵系〔死亡〕
等级:牧师 7、死亡 7
法术成分:言语、姿势、器材
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:一个生物
持续时间:立即
豁免检定:强韧过则部分有效
法术抗力:可
此法术可立即将目标杀死，并且将遗骸完全烧尽（但不包括装备与持有物品）。如果目标通过强韧检定，则受到 10d6 点伤害。唯一使检定失败角色复活的方法是使用「完全复生术」、「奇迹术」或用字遣词正确的「愿望术」配合「复生术」。
*法器:*标记着诅咒话语的特殊银制圣徽(或邪徽)，价值约 500 金币。

侦测动植物（DetectAnimalsorPlants）
预言系
等级:德鲁伊 1、巡林客 1
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:远距（400 尺+40 尺 / 每等级）
影响区域:锥状弥漫范围
持续时间:专注，最长 10 分钟 / 每等级（解消）
豁免检定:无
法术抗力:不可
以站立处为中心，侦测所面对的方向锥状范围内的特定类型动植物。在施法时必须决定要侦测哪种动物或植物，但每轮可以改变。得到的资讯取决于你用多少时间搜寻，和是否持续侦测特定动植物种类:
*第一轮:*在法术范围内是否存在该种类的动物或植物。
*第二轮:*区域内该种类个体的数目，和物种中最健康者的状态。
*第三轮:*每个在场个体的状态（如下所述）和位置。如果有动物或植物位于你视线外，则你只能得知方向而不是实际位置。
*状态:*就此法术而言，动植物状态的分类如下:
*正常:*生命值尚余 90%以上，未受疾病侵害。
*尚可:*生命值剩下 30%到 90%。
*欠佳:*生命值剩下不超过 30%，受疾病影响或受重大伤害。
*衰弱:*生命值剩 0 点或更少，已经病入膏肓或残废。
如果有生物符合多个分类，法术会显示较差的状态。
你可以每轮改对新的区域进行侦测。此法术可穿透障碍，但会被一尺厚的石头、一吋厚的寻常金属、薄铅片、三尺厚的树木或泥土阻挡。
DM 可决定该类型动植物是否存在。

侦测混乱（DetectChaos）
预言系

等级:牧师 1
与「侦测邪恶」同，但所侦测为混乱阵营的生物、混乱神祇的牧师、法术和魔法物品。如果你是守序阵营，则此时易受刺目的邪恶灵光影响。

侦测邪恶（DetectEvil）
预言系
等级:牧师 1
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:60 尺
影响区域:锥状弥漫范围
持续时间:专注，最长 10 分钟／每等级（解消）
豁免检定:无
法术抗力:不可
你可以感觉到邪恶。得到的资讯取决于你专注于某一特定地点或物品的时间:
*第一轮:*邪恶是否存在。
*第二轮:*区域内邪恶灵光（生物、物品或法术）的数目，和最强邪恶灵光的强度。如果你是善良阵营，而最强邪恶灵光强度为「刺目」(见下文说明)，且HD或等级至少是你人物等级两倍时，法术立即结束，同时你被震慑一轮。
*第三轮:*每个灵光的强度和位置，如果灵光位于你视线之外，则你只能得知方向而不是实际位置。
灵光强度:灵光的邪恶力量和强度取决于你所侦测的邪恶阵营生物或物品的类别、他们的HD、施法者等级或牧师职业等级。如果有灵光符合多个强度分类，此法术会显示较强的分类。
举例来说，一个 12HD 的邪恶异界生物查表得知具有刺目灵光。一个善良阵营牧师朝他的方向施展此法术超过一轮时，若他的人物等级在 6 级以下，则会被震慑一轮且法术结束。

侦测邪恶

生物／物品	灵光强度 昏暗	中等	强烈	刺目
邪恶生物（1）(HD)	10 以下	11-25	26-50	51 以上
不死生物(HD)	2 以下	3-8	9-20	21 以上
邪恶异界生物(HD)	1 以下	2-4	5-10	11 以上
邪恶神祇的牧师(2)(职业等级)	1	2-4	5-10	11 以上
邪恶魔法物品或法术（施法者等级）	2 级或以下	3 级-8 级	9 级-20 级	21 级或以上

（1）邪恶生物栏位资料不含不死生物与异界生物。
（2）某些不是牧师的人物亦会发出同等强度的灵光。他们的职业说明中会记载其灵光强度。

*灵光残留时间:*邪恶灵光会在来源消散（法术）或被摧毁后（生物或魔法物品）持续残留。若「侦测邪恶」指向这类地点，则会发现微弱（强度比「昏暗」还弱）的灵光。灵光消逝所花的时间取决于原本强度:

原本强度	消逝时间
昏暗	1d6 轮
中等	1d6 分钟
强烈	1d6x10 分钟
刺目	1d6 天

动物、陷阱、毒素和其他潜在危险都不算是邪恶阵营，此法术无法侦测这些东西。
你可以每轮改对新的区域进行侦测。此法术可穿透障碍，但会被一尺厚的石头、一吋厚的寻常金属、薄铅片、三尺厚的树木或泥土阻挡。

侦测善良（DetectGood）
预言系
等级:牧师 1
与「侦测邪恶」同，但所侦测为善良阵营的生物、善良神祇的牧师或圣武士、法术和魔法物品。如果你是邪恶阵营，则此时易受刺目的善良灵光影响。治疗药水、解毒剂和类似物品不算是善良阵营。

侦测守序（DetectLaw）
预言系
等级:牧师 1
与「侦测邪恶」同，但所侦测为守序阵营的生物、守序神祇的牧师、法术和魔法物品。如果你是混乱阵营，则此时易受刺目的守序灵光影响。

侦测魔法（DetectMagic）
预言系
等级:吟游诗人 0、牧师 0、德鲁伊 0、术士／法师 0
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:60 尺
影响区域:锥状弥漫范围
持续时间:专注，最长 1 分钟／每等级（解消）
豁免检定:无
法术抗力:不可
你侦测魔法所发出的灵光。得到的资讯取决于你专注于某一特定地点或物品的时间:
*第一轮:*魔法灵光的存在与否。
*第二轮:*相异魔法灵光的数目，和最强灵光的强度。
*第三轮:*每个灵光的强度与位置。如果产生灵光的物品或生物在视线内，你可以进行「辨识法术」技能检定，以得知其法术系（对每个灵光作一次检定，DC=15+法术等级；或对非法术效果，DC=15+1/2 施法者等级）
魔法区域、多重魔法类型或强烈魔法源，都有可能干扰或隐蔽较弱的灵光。
*灵光强度:*灵光的魔法力量及强度，取决于作用中的法术等级或物品的施法者等级。如果有灵光符合多个强度分类，此法术会显示较强的分类。
*灵光残留时间:*灵光会在来源消散（法术）或被摧毁后（生物或魔法物品）持续残留。若「侦测魔法」指向其所在地，则会发现微弱（强度比「昏暗」还弱）的灵光。灵光消逝所花的时间取决于原本强度:

原本强度	消逝时间
昏暗	1d6 轮
中等	1d6 分钟
强烈	1d6x10 分钟
刺目	1d6 天

异界生物和元素生物本身不带有魔法，但如果是召唤而来，召唤法术（咒法系）会附于其上。

侦测魔法

-----------------------灵光强度-----------------------				
法术／物品	昏暗	中等	强烈	刺目
作用中的法术（法术等级）	3 级或以下	4 级-6 级	7 级-9 级	10 级以上（神级）
魔法物品（施法者等级）	5 级或以下	6 级-11 级	12 级-20 级	21 级以上（神器）

你可以每轮改对新的区域进行侦测。此法术可穿透障碍，但会被一尺厚的石头、一吋厚的寻常金属、薄铅片、三尺厚的树木或泥土阻挡。
「侦测魔法」可搭配「魔法恒定术」而永久生效。

侦测毒性（DetectPoison）
预言系
等级:牧师 0、德鲁伊 0、圣武士 1、巡林客 1、术士／法师 0
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺／每 2 等级）
目标或影响区域:单一生物、单一物品，或一个各边长 5 尺的立方区域
持续时间:立即
豁免检定:无
法术抗力:不可
你可得知一个生物、物品是否中毒，或某区域中是否含有毒素。感知检定成功（DC=20），可以获知毒素的类型。有「手艺:炼金术」技能的角色在感知检定失败时，可使用「手艺:炼金术」技能检定（DC=20）再试一次，或是在感知检定之前，先做「手艺:炼金术」技能检定。
此法术可穿透障碍，但会被一尺厚的石头、一吋厚的寻常金属、薄铅片、三尺厚的树木或泥土阻挡。

侦测探知（DetectScrying）
预言系
等级:吟游诗人 4、术士／法师 4
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:40 尺
影响区域:以你为中心，半径 40 尺的圆为弥漫范围
持续时间:24 小时
豁免检定:无
法术抗力:不可
若有人用探知类法术或效果对你观察，你可以立即察觉。此法术效果以你为中心，并随着你移动。你可以得知法术区域内所有探知魔法或感应场的位置。
如果施展探知法术者位在此法术区域内，你可以知道其所在位置。如果探知者是在法术范围外，你和探知者需作对抗施法者等级检定（1d20+施法者等级）。如果你比探知者的检定结果相同或更高，你可以获知探知者的视觉影像，并且知道他所在方向与距离。
*材料成分:*一小片镜子和一个小型黄铜集音喇叭。

侦测密门（DetectSecretDoor）
预言系
等级:吟游诗人 1、知识 1、术士／法师 1
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:60 尺
影响区域:锥状弥漫范围
持续时间:专注，最长 1 分钟／每等级（解消）

豁免检定:无
法术抗力:不可
此法术可侦测密门、暗格或藏匿处，只有特地为了避免察觉而建造的密道、暗门或空间才侦测得到，因此不包含在一堆箱子下方的普通活门。得到的资讯取决于你专注于某一特定地点或物品的时间:
*第一轮:*密门是否存在。
*第二轮:*密门的数目与个别位置。如果位于你的视线外，你只能得知其方向而非确切位置。
*每多花一轮:*你可仔细观察特定密门的结构或机关。
你可以每轮改对新的区域进行侦测。此法术可穿透障碍，但会被一尺厚的石头、一吋厚的寻常金属、薄铅片、三尺厚的树木或泥土阻挡。

侦测陷阱（DetectSnaresandPits）

预言系
等级:德鲁伊 1、巡林客 1
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:60 尺
影响区域:锥状弥漫范围
持续时间:专注，最长 10 分钟 / 每等级（解消）
豁免检定:无
法术抗力:不可
你可以侦测简单的陷坑、致命掉落物、圈套，和用自然材料建造的机械陷阱。本法术无法侦测复杂的陷阱，如:活门陷阱等。
此法术可以侦测某些自然陷阱:流沙（属于圈套类）、暗沟（陷坑类），或不安全的天然石壁（致命掉落物类）。但是不会揭露其他的潜在危险状况，如:在下雨时发生洪流的洞穴、不安全的建筑物，或是天生有毒的植物。本法术无法侦测魔法陷阱（除非是由陷坑、致命掉落物，或圈套所引发，见「圈套术」）、复杂的机械陷阱和被拆除或停止运作的陷阱。
得到的资讯取决于你专注于某一特定地点的时间:
*第一轮:*陷阱是否存在。
*第二轮:*陷阱的数目与个别位置。如果陷阱位于你的视线外，则你只能得知其方向而不是确切的位置。
*每多花一轮:*你可仔细观察特定陷阱的类型和机关。
你可以每轮改对新的区域进行侦测。此法术可穿透障碍，但会被一尺厚的石头、一吋厚的寻常金属、薄铅片、三尺厚的树木或泥土阻挡。

侦测思想（DetectThoughts）

预言系〔影响心灵〕
等级:吟游诗人 2、知识 2、术士 / 法师 2
法术成分:言语、姿势、器材 / 法器
施法时间:1 标准动作
距离:60 尺
影响区域:锥状弥漫范围
持续时间:专注，最长 1 分钟 / 每等级（解消）
豁免检定:意志过则无效（见说明）
法术抗力:不可
你可侦测表面意识。得到的资讯取决于你专注于某一特定地点或目标的时间:
*第一轮:*是否有生物在思考（智力值 1 以上的清醒生物）。
*第二轮:*智慧心灵的数目与他们的智力值。如果有智力值 26 以上的生物（至少比你的智力高上 10 点），法术立即结束，同时你被震慑一轮。如果侦测的对象位于你视线外，则你无法得知他们的实际位置。
*第三轮:*区域内任一心灵的表面意识。目标对象若通过意志检定，可以防止你读取其思想，你必须再度施展「侦测思想」才能再试一次。智力如动物般的生物（智力值 1 或 2）可以使你得知其简单的本能想法。
你可以每轮改对新的区域进行侦测。此法术可穿透障碍，但会被一尺厚的石头、一吋厚的寻常金属、薄铅片、三尺厚的树木或泥土阻挡。
*秘法器材成分:*一块红铜。

侦测死灵（DetectUndead）

预言系
等级:牧师 1、圣武士 1、术士 / 法师 1
法术成分:言语、姿势、材料 / 法器
施法时间:1 标准动作
距离:60 尺
影响区域:锥状弥漫范围
持续时间:专注，最长 1 分钟 / 每等级（解消）
豁免检定:无
法术抗力:不可
你可以侦测到环绕不死生物的灵光。得到的资讯取决于你专注于某一特定地点或目标的时间:
*第一轮:*不死生物灵光是否存在。
*第二轮:*区域内不死生物的数目，和最强不死生物灵光的强度。如果你是善良阵营，而最强邪恶灵光的强度为「刺目」（见下文说明），且其 HD 至少是你人物等级的两倍时，法术立即结束，同时你被震慑一轮。
*第三轮:*每个灵光的强度和位置，如果灵光位于你视线之外，则你只能得知方向而不是实际位置。
*灵光强度:*不死生物灵光的强度取决于不死生物的 HD，请参见下表:

HD	灵光强度
1 或以下	昏暗
2-4	中等
5-10	强烈
11 或以上	刺目

*灵光残留时间:*不死生物的灵光会在其来源被摧毁后持续残留。若「侦测死灵」指向其所在地，则会发现微弱（强度比「昏暗」还弱）的灵光。灵光消逝所花的时间取决于原本强度:

原本强度	消逝时间
昏暗	1d6 轮
中等	1d6 分钟
强烈	1d6x10 分钟
刺目	1d6 天

你可以每轮改对新的区域进行侦测。此法术可穿透障碍，但会被一尺厚的石头、一吋厚的寻常金属、薄铅片、三尺厚的树木或泥土阻挡。
*秘法材料成分:*一坏坟前土。

律言（Dictum）

塑能系〔秩序、音波〕
等级:牧师 7、秩序 7
法术成分:言语
施法时间:1 标准动作
距离:40 尺
影响区域:以你为中心，半径 40 尺扩散范围内的非守序阵营生物
持续时间:立即
豁免检定:无，或意志过则无效（见说明）
法术抗力:可
法术区域内的非守序阵营生物都受到影响如下表:

HD	效力
与施法者等级同	耳聋
施法者等级-1 以下	缓慢、耳聋
施法者等级-5 以下	麻痹、缓慢、耳聋
施法者等级-10 以下	死亡、麻痹、缓慢、耳聋

效果具有累加性。此法术效果不允许豁免检定。
*耳聋:*该生物耳聋 1d4 轮。
*缓慢:*该生物如同被「缓慢术」影响 2d4 轮
*麻痹:*该生物被麻痹且无助 1d10 分钟。
*死亡:*活着的生物死亡，不死生物被摧毁。
此外若你施法时位于原属位面，则非守序阵营的外界生物会立即被驱逐至他们的原属位面。被驱逐的生物在 24 小时内都无法回来，此效果无论该生物有没有听到「律言」都会发生，若他通过意志检定（-4 减值）则不受驱逐。
HD 高于你施法者等级的生物不受「律言」影响。

任意门（DimensionDoor）

咒法系〔传送〕
等级:吟游诗人 4、术士 / 法师 4、旅行 4
法术成分:言语
施法时间:1 标准动作
距离:远距（400 尺+40 尺 / 每等级）
目标:自己和接触到的物品，或其他有意愿且被接触到的生物
持续时间:立即
豁免检定:意志过则无效（物体），其余无
法术抗力:物品可，其余不可
你立即将自己从目前的位置转移到范围内的任意地点。只要指定看得到的地点，或只指明距离方向（如「正下方 900 尺」或「西北方往上 45 度、1200 尺处」），即可准确到达该地。
使用此法术后，在下一回合前你不能进行任何动作。你可以携带重量不超过你的最大负重的物品。每 3 级施法者等级亦可携带一个愿意跟你去的中型以下生物（他的携重亦不可超过他的最大负重），或同等数目的其他体型生物。大型生物视同两个中型生物；超大型生物视同四个，以此类推。所有被传送的生物都必需彼此接触，且其中至少要有一个个体与你接触。
如果你们要到达的位置已经被某个实体物质占据，则各受到 1d6 点伤害，并转向到距离原目标地点周围 100 尺内的随机开阔地点。如果在 100 尺内没有足够空间，则你们再各受 2d6 点伤害，并转向到 1000 尺内的开阔空间。如果在 1000 尺内没有足够空间，则你们再各受 4d6 点伤害，且法术失败。

次元锚（DimensionalAnchor）

防护系
等级:牧师 4、术士 / 法师 4
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级）
效果:射线
持续时间:1 分钟 / 每等级
豁免检定:无

法术抗力:可（物体）
从你手中散发出绿色射线，你通过远程接触攻击检定，即可命中目标。命中的生物或物品会被一层翡翠绿光芒力场覆盖，阻止其进行异次元旅行。
被「次元锚」限制的法术与能力包括:「星界投射」、「闪现术」、「任意门」、「幻化灵体」、「同游灵界」、「异界之门」、「迷宫术」、「异界传送」、「行影术」、「传送术」和类似的法术或灵能。在本法术的持续时间内，亦不能施展「异界之门」或「传送法阵」。
「次元锚」不会影响已经在灵界或正进行星界转移的生物，也不会阻隔异次元侦查或攻击（如:石化蜥蜴的凝视）。它也不能防止被召唤的生物在召唤法术结束后消失。

次元锁（DimensionalLock）
防护系
等级:牧师 8、术士 / 法师 8
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级）
影响区域:目标地点周围半径 20 尺的弥漫范围
持续时间:1 天 / 每等级
豁免检定:无
法术抗力:可
造出散发翡翠绿微光的护罩，完全阻挡异次元旅行。被「次元锁」限制的法术与能力包括:「星界投射」、「闪现术」、「任意门」、「幻化灵体」、「同游灵界」、「异界之门」、「迷宫术」、「异界传送」、「行影术」、「传送术」和类似的法术或灵能。在法术持续时间内，无法由异界传送进出目标区域。
「次元锁」不会影响已经在灵界或正进行星界转移的生物，也不会阻隔异次元侦查或攻击（如:石化蜥蜴的凝视）。它也不能防止被召唤的生物在召唤法术结束后消失。

植物凋零（DiminishPlants）
变化系
等级:德鲁伊 3、巡林客 3
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:见说明
目标或影响区域:见说明
持续时间:立即
豁免检定:无
法术抗力:不可
「植物雕零」有两种功效:
*修剪:*第一种功效使远距（400 尺＋40 尺 / 施法者每等级）范围内的一般植物（草皮、荆棘、灌木、攀缘植物、树篱、蓟、树木、藤蔓等）大小缩减至约三分之一，不再纠结茂密。被影响的植物有如经过细心修剪和除枝。
影响区域可以是半径 100 尺的圆、半径 150 尺的半圆，或半径 200 尺的四分之一圆。你也可以指定范围内某些区域不受影响。
*歉收:*第二种功效以半哩内的一般作物为目标，使来年产量减少三分之一。
「植物雕零」可以反制「植物滋长」。
此法术对植物型生物无效

测知谎言（DiscernLies）
预言系
等级:牧师 4、圣武士 3
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:每等级一个生物，生物之间相距不可超过 30 尺
持续时间:专注，最长 1 轮 / 每等级
豁免检定:意志过则无效
法术抗力:不可
每一轮你可以专注于范围内单一目标。你可以藉由观察其灵光的波动，来得知受术者是否主动或故意说谎。本法术无法揭露事实、不经意的口误或敷衍搪塞。每一轮可以专注于不同目标。

感知位置（DiscernLocation）
预言系
等级:牧师 8、知识 8、术士 / 法师 8
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:10 分钟
距离:无限
目标:单一生物或物体
持续时间:立即
豁免检定:无
法术抗力:不可
在各种找寻生物或物品的方法中，「感知位置」可说是最强的一种。除了「心灵屏障」或被神祇直接干涉外，没有任何事物能阻止你得知该生物或物品的确切位置。「感知位置」不受那些一般防探知或防定位方法的阻扰，可揭露目标生物的名字、目标所在地点（位置、名称、商业名称、建筑物名称等）、社群、省（或类似的政治区域）、国家、大陆和位面的名字。
要使用本法术找寻生物，你必须看过该生物，或持有他的物品。要找寻物品，你必须至少接触该物品一次。

魔法易容（DisguiseSelf）
幻术系（五官幻觉）
等级:吟游诗人 1、术士 / 法师 1、诡术 1
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:个人
目标:自己
持续时间:10 分钟 / 每等级(解消）
使自己的外貌变得完全不同，包括:服饰、武器、防具与装备。你可以变得看起来高或矮一尺、胖或瘦一些，或变为更平庸。你无法改变身体型态，例如:人类施法者只能变得像人类、人形生物，或其他长得像人的两足生物。除此之外，你可以自由改变外貌，增添或减少一些特征，或使你看起来像另一个人。
就算变化成不同生物，这个法术也不会赋予你该生物的能力与习性。此法术也不能改变你身体或装备的原有触感及声音。看起来像匕首的战斧，使用起来仍是战斧。
若你使用这个法术来易容，则「易容」技能检定可获得+10 加值。
若其他生物使用五官感觉与你互动时察觉异常，则可进行意志检定。若通过，则会发觉你的外貌是幻象。例如接触到你但觉得触感有异时，就可以进行豁免检定。

解离术（Disintegrate）
变化系
等级:破坏 7、术士 / 法师 6
法术成分:言语、姿势、材料 / 法器
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级）
效果:射线
持续时间:立即
豁免检定:强韧过则部分有效（物体）
法术抗力:可
从你指尖射出一道绿色的射线。你必须通过远程接触攻击检定，才能击中目标。被射线击中的生物或物品会受到每施法者等级 2d6 点伤害，最多 40d6 点。因此法术而导致生命值降至 0 以下的生物瞬间消失，只留下一些细尘。被解离生物身上的装备不受影响。
能解离的非生命物质体积至多 10 立方尺，所以本法术只能解离超大型物品或建物的一部分。射线也能影响由力场构成的物品（如「毕格比飞击掌」或「力墙术」），但不能影响由「法术无效结界」或「防魔法力场」所造成的魔法效应。
通过强韧检定的生物或物品只会受到 5d6 点伤害，若导致生命值降至 0 以下，则被完全解离消失。
只有第一个被击中的生物或物品会被影响，也就是说，每次施展只会影响一个目标。
*秘法材料成分:*磁石和一撮灰尘。

驱逐术（Dismissal）
防护系
等级:牧师 4、术士 / 法师 5
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:一个外界生物
持续时间:立即
豁免检定:意志过则无效（见说明）
法术抗力:可
本法术迫使一个异界生物回到其原属位面，意志检定 DC=法术豁免检定 DC-该生物的 HD+你的施法者等级，若该生物检定失败会立刻离去，不过有 20%的机会将目标送往非原属位面。

反制混乱（DispelChaos）
防护系〔秩序〕
等级:牧师 5、秩序 5、圣武士 4
与「反制邪恶」同，不同的是你被蓝色稳定的守序能源包围，且法术影响的是混乱阵营生物与法术，而非邪恶阵营。

反制邪恶（DispelEvil）
防护系〔善良〕
等级:牧师 5、善良 5、圣武士 4
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:自己和被接触的其他位面邪恶生物，或自己和被接触生物或物品上的结界与邪恶法术
持续时间:1 轮 / 每等级或直到能量消散，视何种情况先发生
豁免检定:见说明
法术抗力:见说明
你被白色摇曳的神圣能源包围。这股能量有三种效果:
首先，对于邪恶阵营生物的攻击，你的 AC 得到+4 卸劲加值。
其次，当对抗其他位面邪恶阵营生物并通过近战接触攻击检定时，你可以将该生物驱逐回其原属位面。该生物通过意志检定（法术抗力有效）则不会被驱逐。这种用法会使能量消散并结束法术。
第三，经由接触，你可以自动解除任一个邪恶阵营生物所施展的结界或邪恶法术。例外:不能被「解除魔法」解除的法术，也不能被「反制邪恶」解除。

豁免检定和法术抗力不适用于此效果。这种用法会使能量消散并结束法术。

反制善良（DispelGood）
防护系〔邪恶〕
等级:牧师 5、邪恶 5
与「反制邪恶」同，不同的是你被黑暗摇晃的秽暗能源包围，且法术影响的是善良阵营生物与法术，而非邪恶阵营。

反制守序（DispelLaw）
防护系〔混乱〕
等级:混乱 5、牧师 5
与「反制邪恶」同，不同的是你被黄色闪烁的混乱能源包围，且法术影响的是守序阵营生物与法术，而非邪恶阵营。

解除魔法（DispelMagic）
防护系
等级:吟游诗人 3、牧师 3、德鲁伊 4、魔法 3、圣武士 3、术士／法师 3
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺／每等级）
目标或影响区域:单一施法者、生物或物品；或者是半径 20 尺爆发范围
持续时间:立即
豁免检定:无
法术抗力:不可
因为魔法的力量强大，所以要解除也需要同样强大的力量。
你可以使用「解除魔法」来终止正作用在生物或物品上的魔法、暂时压制魔法物品上的魔法能力、终止区域内作用中的法术（或其效果），或反制另一位施法者的法术。被解除的法术视为法术持续时间结束。有些魔法不能被「解除魔法」解除（会在其说明中详述）。「解除魔法」能像影响法术般影响类法术效应，但不能进行反制。
注意:持续时间为「立即」的法术其效果无法解除，因为魔法效果在「解除魔法」生效前就已经结束。因此你不能用「解除魔法」来复原「火球术」造成的火焰伤害，或使被石化的角色回复血肉之身。因为这些法术的魔力已经消逝，只留下烧焦的血肉或普通的石头。
「解除魔法」有三种使用方式，施展时可选择一种:目标性解除、区域性解除或反制法术。
*目标性解除:*针对单一物品、生物或法术施展「解除魔法」。施法者掷「解除」检定（1d20+施法者等级，最多+10）以解消该法术或作用于物品、生物上的效果，其 DC=11+该法术的施法者等级。
举例而言，米雅莉在 5 级时使用「解除魔法」，并针对带有「加速术」、「法师护甲」、「蛮力术」的黑暗精灵为目标。这三个法术都是由一个 7 级法师施展在黑暗精灵身上。米雅莉进行三次「解除」检定（1d20+5，DC=18），分别针对「加速术」、「法师护甲」和「蛮力术」的效果。如果她检定成功，则相对应的法术效果便失效（黑暗精灵的法术抗力不适用）。如果她失败，则该法术仍有效。
如果某个物品或生物本身就是法术的效果（如:经由「召唤怪物术」召来的怪物），则可进行解除检定，以终止召唤该物品或生物的法术。
如果目标物品是魔法物品，你的解除检定 DC=该物品的施法者等级。如果成功，物品的所有魔法性质会被压制 1d4 轮，之后回复正常。被压抑魔力的物品在法术持续时间内变成非魔法物品，跨次元通道会暂时关闭（如:次元袋）。魔法物品的物理性质不会改变，被压抑的魔法长剑仍然是长剑（视为精制长剑）。神器与神祇不受这种世俗魔法影响。
若你对自己施展的法术进行解除检定，则直接成功。
*区域性解除:*此法术影响半径 20 尺内的所有事物。
若有生物带有多个法术效果，你可以对其中施法者等级最高的法术进行解除检定。如果失败，则接下来对第二强的法术作解除检定，以此类推，直到成功解除一个法术，或所有检定失败导致「解除魔法」终止。各生物所拥有的魔法物品不受影响。
若有物品带有多个法术效果，解除检定方式同上。魔法物品不受区域性解除影响。
若有区域型或效果型法术的中心位于「解除魔法」区域内，你可以进行解除检定以终止其效果。
针对法术区域与「解除魔法」区域相重迭的法术，你可以进行解除检定，以终止其效果，但只能解除重迭区域内的效果。
若有物品或生物本身就是法术的效果（如:经由「召唤怪物术」召来的怪物），则除了可以试着解除以该生物或物品为目标的法术外，还可进行解除检定，以终止召唤该物品或生物的法术（使其回到原属的地方）。
若你对自己施展的法术进行解除检定，则直接成功。
*反制法术:*本法术以施法者为目标，以反制法术的方式施展（170 页）。但以「解除魔法」反制法术不一定成功，你必须通过解除检定，才能反制其他施法者的法术。

高等解除魔法（DispelMagic,Greater）
防护系
等级:吟游诗人 5、牧师 6、德鲁伊 6、术士／法师 6
与「解除魔法」同，但「解除」检定加值最大可到+20，而不是+10。此外，只要是「移除诅咒」可以移除的效果，「高等解除魔法」也可解除（但「解除魔法」可能无法解除）。

移位术（Displacement）
幻术系（五官幻觉）
等级:吟游诗人 3、术士／法师 3
法术成分:言语、材料
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的生物
持续时间:1 轮／每等级(解消)
豁免检定:意志过则无效（无害）
法术抗力:可（无害）
类似于移位兽的天生能力（请参阅《怪物图鉴》），受术者看起来的位置位于真正位置 2 尺远的地方，如同拥有隐蔽一样，对手攻击时有 50%的失手几率。与真正隐蔽的不同处在于，「移位术」无法阻止敌人以受术者为目标。「真实目光」可以揭露受术者真正位置。
*材料成分:*一小条移位兽皮革，并卷成环状。

打击死灵（DisruptUndead）
死灵系
等级:术士／法师 0
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺／每 2 等级）
效果:射线
持续时间:立即
豁免检定:无
法术抗力:可
你射出一道正能量射线，若通过远程接触攻击检定，即可击中目标，如果射线击中不死生物，则造成 1d6 点伤害。

瓦解武器（DisruptionWeapon）
变化系
等级:牧师 5
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:一把近战武器
持续时间:1 轮／每等级
豁免检定:意志过则无效（无害、物体）（见说明）
法术抗力:可（无害、物体）
可使一把武器具有摧毁不死生物的能力。被此武器击中，且 HD 小于等于你施法者等级的不死生物必需进行意志检定，失败则被摧毁。法术抗力不适用于此法术。

预言术（Divination）
预言系
等级:牧师 4、知识 4
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:10 分钟
距离:个人
目标:自己
持续时间:立即
与「卜筮术」同，但更强大，「预言术」可针对施法者一周内欲从事的事情、目的或动作，给予有用建言。回答可能是一段简单的成语、隐晦的韵文或预兆。
例如，若问题是「如果我们进入厄瑞斯努的废弃神殿冒险会如何？」DM 知道有个守护着 10000 金币和+1 盾牌的可怕巨魔躲藏在入口附近，并且估计队伍经过一场硬仗可以打赢这个怕火的巨魔。因此回答可能是:「添灯油、燃烛火，明焰开道财神来。」DM 可全权决定回答的内容。然而，如果队伍不理会讯息，状况可能会改变，因此资讯也就不再有用。(例如巨魔可能带着宝藏离开。)
得到正确预言的基本几率是 70%，每施法者等级再加 1%，最高 90%。DM 可以依据特殊情况调整几率（例如已有人针对预言系法术进行防范）。掷骰结果失败时，你会得知法术失败，除非受到其他魔法影响而得到假资讯。
与「卜筮术」相同，同一个施法者对同一个问题使用多次「预言术」，会得到与第一次「预言术」相同的掷骰结果，也就是每次都得到一样的答案。
*材料成分:*奉献给你所属神祇的熏香和祭品，至少价值 25 金币。

神眷（DivineFavor）
塑能系
等级:牧师 1、圣武士 1
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:个人
目标:自己
持续时间:1 分钟
呼唤神祇的力量与智慧，施法者每 3 等级，攻击检定与武器伤害掷骰有+1 运气加值（至少+1，至多+3)。法术伤害没有加值。

神能（DivinePower）
塑能系
等级:牧师 4、战争 4

法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:个人
目标:自己
持续时间:1 轮 / 每等级
呼唤你所信仰神祇的威能，为自己注入一股战斗力量和技能。你的基本攻击加值变成与同等级战士一样，可能让你进行额外攻击。你的力量获得+6 增强加值，外加每施法者等级 1 点暂时生命值。

支配动物（DominateAnimal）
惑控系（胁迫）〔影响心灵〕
等级:动物 3、德鲁伊 3
法术成分:言语、姿势
施法时间:一轮
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:一只动物
持续时间:1 轮 / 每等级
豁免检定:意志过则无效
法术抗力:可
你可以迷住一只动物，对他下简单的命令（「攻击」、「快跑」、「去捡东西」等）。自杀或自我伤害的命令没有效果（包括下令攻击体型大过它两级的生物）。
你与目标动物建立起心灵沟通，该动物只要还在范围内，就可以接受你无声的心灵命令，你不需要看到它。你不会直接得知动物的感官知觉，但是会知道它的感受。由于你是以自己的智力向动物下令，或许可以使它做出超出它理解范围的行为。除非要指挥它从事某件平常它不会做的事，否则你不需特别维持专注来控制动物。更改指令或下命令等同于将法术转向，故视为一个移动动作。

支配怪物（DominateMonster）
惑控系（胁迫）〔影响心灵〕
等级:术士 / 法师 9
目标:一个生物
与「支配人类」同，但本法术不限制生物类别。

支配人类（DominatePerson）
惑控系（胁迫）〔影响心灵〕
等级:吟游诗人 4、术士 / 法师 5
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:一个人形生物
持续时间:1 天 / 每等级
豁免检定:意志过则无效
法术抗力:可
你可以利用心灵感应连线控制人形生物。如果你与受术者有共通语言，你可以强迫目标在能力范围内依你的想法动作。如果没有共通语言，你只能用基本的命令沟通，如「来」、「去」、「战斗」、「别动」等。你知道受术者现在的感受，但不会直接得知他的感官知觉，他也无法对你传达心灵感应。一旦你下了命令，除了与生存相关的日常活动（例如吃、睡等）外，受术者会排除掉其他活动尽力执行命令。因为能作的活动有限，所以使用「察言观色」检定对抗 DC=15（比 DC=25 好）即可得知受术者的行为是否被惑控系法术影响（详见 81 页「察言观色」技能解说）。
更改指令或下命令等同于将法术转向，故视为一个移动动作。
当完全专注于此法术时（等同标准动作），你可以用受术者的心灵解析来撷取他所有的感官知觉，虽然他还是无法跟你沟通。你不能真的透过他的眼睛看事情，所以与你亲至现场不同，但依旧可以感觉到发生什么事，例如受术者刚走过臭烘烘的中庭、受术者跟守卫聊天，及这个守卫看起来很可疑等等。
当受术者意图抗拒控制，或你强迫他进行违背天性的行为时，受术者须重新进行豁免检定，并具有+2 加值。明显的自残命令必定无效。若是控制成功，其有效距离就没有限制，只要你和受术者位于同一位面即可。你不需要看到它，也可对它进行控制。
如果你没有每天花一轮专注于此法术，受术者即可再进行豁免检定以摆脱控制。
当受术者被「防护邪恶」或类似法术保护时，可以阻止你对其下令或使用心灵连结，但是不能阻止或解除支配关系。

丧志术（Doom）
死灵系〔恐惧、影响心灵〕
等级:牧师 1
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级）
目标:一个活物
持续时间:1 分钟 / 每等级
豁免检定:意志过则无效
法术抗力:可
使受术者充满绝望与恐惧，成为颤栗状态。

卓姆吉瞬间召唤（Drawmij’sInstantSummons）
咒法系（召唤）
等级:术士 / 法师 7
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:见说明
目标:最多 10 磅重的单一物品，最长边需在 6 尺以下
持续时间:永久，直到能量散发
豁免检定:无
法术抗力:不可
你可以将一件无生命物品直接召唤到手中，无论它位于什么地方。
首先你得将「秘法印记」（201 页）设置在物品上，接着施展本法术，本法术会用魔法将物品名称隐形写入价值至少 1000 金币的蓝宝石上。之后只要你说出特定字句（在施展法术时设定），并且砸毁宝石，该物品会立刻出现在你手中。只有你本人砸毁宝石才有此效果。
如果该物品被其他生物所持用，则法术无效，但你在召唤时可以知道是谁正在持用它，及其所在的大略位置。
宝石上的印记是隐形的，你以外的人除非使用「阅读魔法」，不然无法阅读。
物品可从其他位面召唤过来，不过不能被其他生物持有。
*材料成分:*价值至少 1000 金币的蓝宝石。

托梦法（Dream）
幻术系（魅影幻觉）〔影响心灵〕
等级:吟游诗人 5、术士 / 法师 5
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 分钟
距离:无限
目标:接触到的一个活物
持续时间:见说明
豁免检定:无
法术抗力:可
你或你曾接触的传信人可向他人以梦境传递幻觉讯息。法术开始时，你必须说出对象名字，或是可以明确指示出他身份的头衔。传信人随即进入对象梦中，传递讯息。讯息可以是任意长度，而且对象在醒来后仍然完整记得。通讯是单向的，对方不能问问题或提供资讯，传信人也不能藉由观察对象梦境而得到任何资讯。讯息送达后，传信人的心智立刻恢复。法术的持续时间是传信人进入对象梦中，并传递讯息所需的时间。
如果法术开始时传讯对象是清醒的，传信人可以决定醒来（结束法术），或维持出神直到对方进入睡眠，然后如常传递讯息。如果传信人在中途受到干扰，他会醒来，且法术终止。
不需睡眠或不会作梦的生物（像是精灵，但不包括半精灵）不能藉由本法术来联络。
传信人在出神时无法得知身体周遭情形，此时他在生理或心理上都毫无防御（任何检定都直接失败）。

————E————

耀眼术（EagleSplendor）
变化系
等级:吟游诗人 2、牧师 2、圣武士 2、术士 / 法师 2
法术成分:言语、姿势、材料 / 法器
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的生物
持续时间:1 分钟 / 每等级
豁免检定:意志过则无效（无害）
法术抗力:可
受术者变得更稳重、更有条理、更具有说服力。此法术可使魅力值获得+4 增强加值，间接影响魅力值为主的技能和其他具有魅力调整值的数值。术士、吟游诗人或其他依赖魅力的施法者不会因此获得额外法术，但会影响到法术的豁免检定 DC。
*秘法材料成分:*一些羽毛或一撮鹰粪。

集体耀眼术（EagleSplendor,Mass）
变化系
等级:吟游诗人 6、牧师 6、术士 / 法师 6
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:每等级一个生物，生物之间相距不可超过 30 尺
「集体耀眼术」与「耀眼术」作用相同，但可影响多个生物。

地震术（Earthquake）
塑能系〔土〕
等级:牧师 8、破坏 8、德鲁伊 8、土 7
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:远距（400 尺+40 尺 / 每等级）
影响区域:半径 80 尺扩散范围（可变）
持续时间:1 轮
豁免检定:见说明
法术抗力:不可
施展「地震术」时，地面会产生一股强烈而且高度集中的震波，可震倒生物、摧毁建物，或在地面上产生裂缝。震动会持续一轮，这段期间地面上生物无法动作或攻击。站在地面上的施法者必须通过「专注」检定（DC=20＋法术等级），否

则会失去正准备施展的法术。
「地震术」会影响区域内所有地形、植被、建物和生物。实际效果取决于施法时所在地的地形特征:
洞穴、洞窟,或坑道:法术会使顶部坍塌,被活埋的生物受到 8d6 点敲击伤害(反射检定过则伤害减半,DC=15),并被压制于石砾下(见下文)。超大型洞窟内发生地震,可能会在法术区域外引发崩塌,造成危险。
*峭壁:*法术造成地表崩塌,并且在水平与垂直方向发生位移。在 100 尺高的峭壁顶端施展「地震术」会影响以峭壁底部起算往外 100 尺的范围,在这段路径上的生物都会受到 8d6 点敲击伤害(反射检定过则伤害减半,DC=15),并被压制于石砾下(见下文)
*开阔地形:*所有站立在影响区域内的生物都必须进行反射检定,不然就会摔倒(DC=15)。地面上会产生裂缝,地面上的生物有 25%的机会掉入裂缝(通过反射检定 DC=20 则可以避开裂缝)。法术结束时,裂缝会挤压闭合,杀死任何仍陷在其中的生物。
*建筑物:*开阔地形的所有建筑物都受到 100 点伤害,传统的木造、砌石建筑将会因此倒塌,但结构良好或强化过的砌石建筑则不会。建物的硬度不会让伤害降低,也不会让对物体的伤害减半(请见《地下城指指南》中关于墙生命值的说明)。陷在废墟中的生物受到 8d6 点敲击伤害(反射检定过则伤害减半,DC=15),并被压制于石砾下(见下文)。
河川、湖泊或湿地:水底产生裂缝,将该影响区域内的水排走,变成泥泞地。沼泽地在法术作用期间成为流沙,会吞噬生物和建物。生物必须通过反射检定(DC=15),不然会身陷泥泞或流沙之中。法术结束时,其他地方的水会回填至原先被排干的影响区域,可能淹没还陷在泥泞里的生物。
*被压制于石砾下:*任何被压制于石砾下的生物每分钟会受到 1d6 点非致命伤害。如果被压制的生物陷入昏迷,他必须进行 DC=15 的体质检定,失败则每分钟受到 1d6 点致命伤害,直到脱困或死亡。

元素战队(ElementalSwarm)
咒法系(召唤)〔见说明〕
等级:风 9、德鲁伊 9、土 9、火 9、水 9
法术成分:言语、姿势
施法时间:10 分钟
距离:中距(100 尺+10 尺/每等级)
效果:召唤出至少两个生物,生物之间相距不得超过 30 尺
持续时间:10 分钟/每等级(解消)
豁免检定:无
法术抗力:不可
这个法术开启通往元素界的通道。德鲁伊可以选择任一位面(风、土、火、水),牧师则会开启与其领域相符的位面。
当法术完成时,会出现 2d4 个大型元素生物。10 分钟后接着出现 1d4 个超大型元素生物。再过 10 分钟出现一个巨型元素生物。这些元素生物具有每 HD 最大生命值。只要元素生物一出现,他们在法术作用期间都会服从你的命令。
元素生物完全服从,绝对不会攻击你,就算是有人试着取得控制权也一样。你不需要集中注意力来维持对元素生物的控制,而且可以在任何时候解散任一个或任意一群元素生物。
当你使用召唤法术召唤风、土、火、水元素生物时,该法术即视为该类型法术。例如,当你施展「元素战队」召唤火元素时,该法术即视为火类法术;用来召唤水元素时,则视为水类法术。

忍受元素伤害(EndureElements)
防护系
等级:牧师 1、德鲁伊 1、圣武士 1、巡林客 1、术士/法师 1、太阳 1
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的生物
持续时间:24 小时
豁免检定:意志过则无效(无害)
法术抗力:可(无害)
受到「忍受元素伤害」保护的生物不会因为身处于寒冷或炎热的环境而受伤害。他们对华氏-50 度到 140 度(约摄氏-45 到 60 度)的环境甘之若饴,无需进行强韧检定(请参阅《地下城主指南》)。该生物身上的装备同样受到保护。
「忍受元素伤害」不提供任何对火焰或寒冷伤害的保护,对其他环境也没有防护效果,像是浓烟、缺氧等。

吸能术(EnergyDrain)
死灵系
等级:牧师 9、术士/法师 9
豁免检定:强韧过则部分生效(见「弱能术」说明)
与「弱能术」同,但被击中的受术者受到 2d4 负向等级,而且负向等级持续较久。
获的负向等级时不可进行豁免检定,但 24 小时后,受术者必须为每一个负向等级进行一次强韧检定(使用「吸能术」的豁免检定 DC)。如果检定成功,该负向等级消除。如果失败,该负向等级虽然消失,但受术者的人物等级永久降低。
如果击中不死生物,则该生物得到 2d4x5 点暂时生命值,持续时间一小时。

弱能术(Enervation)
死灵系
等级:术士/法师 4
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:近距(25 尺+5 尺/每 2 等级)
效果:负能量射线
持续时间:立即
豁免检定:无
法术抗力:可
对所指之处念咒即可放出一道黑色负能量,击中活物之后,其生命能量会被减弱。你必须做远程接触攻击检定以击中目标,如果攻击成功,目标获得 1d4 负向等级。
如果目标的负向等级与其 HD 相同或超过,他就会死亡。每一个负向等级会使目标的攻击检定、豁免检定、技能检定、属性检定和有效施法者等级(用来决定法术效果、持续时间、DC 等相关特殊能力)遭受-1 减值。此外,施法者失去一个最高等级的法术或法术栏位。负向等级可以累加。
如果目标存活,他在数小时后会回复失去的等级,所需的时间等于你的施法者等级,最多 15 小时。理论上,负向等级有机会使目标等级永久下降,但「弱能术」无此效果。
如果击中不死生物,则该生物得到 1d4x5 点暂时生命值,持续时间一小时。

变巨术(EnlargePerson)
变化系
等级:术士/法师 1、力量 1
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:近距(25 尺+5 尺/每 2 等级)
目标:一个人形生物
持续时间:1 分钟/每等级(解消)
豁免检定:强韧过则无效
法术抗力:可
此法术造成人形生物迅速变大,高度增为 2 倍,重量增为 8 倍。这个变化让生物体型上升一级。力量获得+2 体型加值,但敏捷遭受-2 体型减值(最小为 1),攻击检定和 AC 也因此获得-1 减值。
变成大型的人形生物占有 10 尺空间,天生可触距离亦为 10 尺。此法术不会影响生物速度。
如果所在地空间不足应付体型变大,则该动物可进行力量检定(使用新的力量值)来决定是否挤爆四壁。失败的话,则体型限于所能获得的空间大小,但不会受伤。此法术不能藉由变大来压伤其他生物。
受术生物所装备或负载的装备亦同步变大。变大的近战或射击类武器其伤害也变大(参阅《地下城主指南》表 2-2),但其他魔法属性不受影响。任何变大的物品一旦离开受术者身边,则马上变回原状,包含射击或抛掷出的箭矢弹丸。因此抛掷武器所造成的伤害不受此法术影响,但射击武器的伤害则视发射器的大小而定。变大物品的魔法属性不变,变大的+1 长剑依然只具有+1 增强加值,手杖大小的法杖也只能发挥正常功能。巨大的药水只是表示你需要喝下更多液体才能生效。
所有会增加体型的魔法效果并不会累加,亦即你不能再度使用此法术来进一步使受术生物变更大。
「变巨术」可以反制或解除「缩小术」。
「变巨术」可搭配「魔法恒定术」而永久生效。
*材料成分:*一撮铁粉。

集体变巨术(EnlargePerson,Mass)
变化系
等级:术士/法师 4
目标:每等级一个人形生物,生物之间相距不可超过 30 尺
与「变巨术」作用相同,但可影响多个生物。

纠缠术(Entangle)
变化系
等级:德鲁伊 1、植物 1、巡林客 1
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:远距(400 尺+40 尺/每等级)
影响区域:半径 40 尺扩散范围内的植物
持续时间:1 分钟/每等级(解消)
豁免检定:反射过则部分有效(见说明)
法术抗力:不可
杂草、灌木、树枝开始扭曲、纠缠,快速困住影响区域内,或是进入影响区域的生物。被纠缠的生物需进行整轮动作,并通过力量检定或「脱逃」技能检定(DC=20)才能挣开,挣开后只能以平常速度的一半移

动。通过反射检定的生物不至于被纠缠，但是仍然只能以一半速度通过影响区域。植物每一轮都会再次试着纠缠所有躲开或是逃脱纠缠的生物。
*注意:*DM 可以依据纠缠植物的特性，稍微修正法术效果。

注目术（Enthrall）
惑控系（魅惑）〔语言、影响心灵、音波〕
等级:吟游诗人 2、牧师 2
法术成分:言语、姿势
施法时间:一轮
距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级）
目标:任意数目的生物
持续时间:可到 1 小时
豁免检定:意志过则无效（见说明）
法术抗力:可
如果你吸引一群生物注意，你可以使用此法术迷惑他们。施展此法术时，你必须花一整轮完全不中断地演说或吟唱。被影响的生物会完全专注于你身上，忽略四周所发生的事。他们在法术持续期间态度为「友好」(有关 NPC 的态度请参阅《地下城主指南》)。对你的种族或信仰不友善的生物其豁免检定有+4 加值。
感知值达 16，或 HD 达 4 的生物仍然能察觉四周变化，态度为「冷淡」。他们看到无法容忍的行为时，可以再进行一次豁免检定。
只要你持续演说或吟唱，法术效果就会一直持续，最久可至一个小时。注目你的生物在你演说或吟唱的语句时不会有任何动作，且结束后 1d3 轮内他们会讨论你的主题或演出。在你表演时进入影响区域的生物也必须通过检定，否则亦被影响。如果你分神或进行演说、吟唱以外的行为，则表演结束（但是 1d3 轮的讨论仍然有效）。
如果不受影响的生物对你抱持不友善或敌对态度，他们会利用讥讽或质疑，集体进行一次魅力检定。该检定是以魅力属性最高者为基准，若有其他人可进行魅力检定来加以协助（见 65 页「帮助他人」)。如果你的对抗魅力检定输了，则法术终止。对每次施法只能进行一次对抗魅力检定。
如果听众中有任何成员被攻击，或遭受公开的敌对行为，则法术立即结束，听众对你的态度转为「不友善」。HD 达 4，或感知值达 16 的听众会转为「敌对」态度。

熵光护盾（EntropicShield）
防护系
等级:牧师 1、机运 1
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:个人
目标:自己
持续时间:1 分钟 / 每等级（解消）
你的周围出现闪耀着多种混乱色调的魔法力场，此力场会使箭矢、射线和其他远程攻击偏向。以你为目标的远程攻击(包括:箭矢、魔法箭矢、「马友夫强酸箭」、「衰弱射线」等）有 20%失手几率（类似隐蔽效果)。但其他形式的远距离攻击不受影响，如:龙息。

抹消术（Erase）
变化系
等级:吟游诗人 1、术士 / 法师 1
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:一个卷轴或两页纸张
持续时间:立即
豁免检定:见说明
法术抗力:不可
此法术可除去卷轴、纸张（至多两页)、羊皮纸或类似表面的魔法或一般文句，你可以藉此法术移除「爆裂符文」、「守卫结界」、「蛇纹法印」和「秘法印记」,但不能消除「迷幻手稿」或「魔法徽记」。非魔法文句若经你接触，且同时未被他人持用将会自动抹消，反之只有 90%的机会抹销一般文字。
魔法文句必须经由接触，而且你必须进行施法者等级检定（1d20＋施法者等级），DC=15，才能成功抹消（掷骰原值为 1 或 2 则视为失败）。如果你在抹消「爆裂符文」、「守卫结界」或「蛇纹法印」时失败，会触发相对应的符文、结界或法印。

幻化灵体（EtherealJaunt）
变化系
等级:牧师 7、术士 / 法师 7
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:个人
目标:自己
持续时间:1 轮 / 每等级(解消)
你连同装备一起幻化成灵体。在法术持续时间内你将身处灵界，这是一个与正常物质界重迭的位面。当持续时间终止，你就会回到物质界。
灵体生物是隐形的虚体，可自由往任何方向移动，包括上下，但速度减半。因为没有实体，所以你可以穿越实质物体，包含生物。灵体生物可以明确听见看见物质界，但影像看起来晦暗不真，在物质界的视野与听力只有 60 尺。力场性质的魔法效果（如「魔法飞弹」与「力墙术」)与防护系法术可正常影响灵体生物。这些法术的效果可由物质界延伸至灵界，反之则否。灵体生物无法攻击实体生物，身为灵体时施展的法术只能影响其他灵界事物，不过某些实体生物的攻击或物品效能可影响至灵界（如:石化蜥蜴的凝视攻击)。灵界的生物或物体彼此视为正常物体。
若你在法术结束，变回实体时正在穿越实质物体（如:一面墙），则会从最近的开缝中挤出，挤出时每经过 5 尺会受到 1d6 点伤害。

同游灵界（Etherealness）
变化系
等级:牧师 9、术士 / 法师 9
距离:接触（见说明）
目标:自己，每 3 等级再多增加一个接触到的生物
持续时间:1 分钟 / 每等级（解消）
法术抗力:可
与「幻化灵体」同，但可与其他有意愿的生物手牵手，一起幻化成灵体（连同他们的装备)。施法者每 3 等级可以多带一个生物（自己不算）到灵界。一旦成为灵体，也不需要一直待在一起。
当持续时间终止，所有幻化成灵体的生物都变回实体。

艾伐黑触手（Evard'sBlackTentacles）
咒法系（创造）
等级:术士 / 法师 4
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级）
影响区域:半径 20 尺扩散范围
持续时间:1 轮 / 每等级(解消)
豁免检定:无
法术抗力:不可
此法术可召来具有弹性的黑色触手，每只长 10 尺。这些挥舞的触手看起来就像从土里、地板、脚下甚至水面等任何脚下的平面中冒出来。触手会抓取并纠缠进入影响区域的生物，紧握住他们后再大力碾压。
每个进入法术区域内的生物都必需进行擒抱检定，对抗触手的擒抱检定。触手视为大型生物，其基本攻击加值与你的施法者等级相同，力量值 19。因此触手的擒抱检定调整值为施法者等级+8。触手对所有伤害都免疫。
一旦擒住对手，触手会在每轮你的回合时进行擒抱检定，通过则造成 1d6+4 点敲击伤害。触手会紧抓住对手不断碾压，直至法术结束或对手挣脱。
进入此影响区域会立即遭受触手攻击，未被擒住的生物亦只能以半速移动来通过此区域。
*材料成分:*一块巨型章鱼或巨型乌贼的触手。

脚底抹油（ExpeditiousRetreat）
变化系
等级:吟游诗人 1、术士 / 法师 1
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:个人
目标:自己
持续时间:1 分钟 / 每等级（解消）
让基本行走速度增快 30 尺，视为增强加值，但不影响其他移动方式，例如遁地、攀爬、飞行或游泳。因为你的速度增加，你的跳跃距离也受到影响（请见 77 页「跳跃」技能)。
此法术不一定要用于逃跑，法术名称只是用以形容一般法师面对格斗时的态度。

爆裂符文（ExplosiveRunes）
防护系〔力场〕
等级:术士 / 法师 3
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的一个物体，重量至多 10 磅
持续时间:永久，直到能量散发（解消）
豁免检定:见说明
法术抗力:可
你可把这个神秘符文画在一本书、地图、卷轴，或其他书写了文字的物体上。一旦读取符文就会爆炸，造成 6d6 点伤害。任何站在符文旁边的人（近到足以读取符文的距离）都会受伤，而且没有豁免检定。站在 10 尺内的其他生物可进行反射检定，若通过，则遭受一半伤害。物体本身也遭受同样伤害（没有豁免检定)。
施法者和他指定的人可以不触动符文而读取被符文保护的资讯。也可以随时移除符文。其他人可以用「解除魔法」或「抹消术」移除符文，但是如果解除或抹消失败就会引爆。
注意:「爆裂符文」之类的魔法陷阱难以探知和解除，只有游荡者可以用「搜索」技能探知

陷阱，并用「解除装置」技能除去，DC 皆为 25+法术等级，或以「爆裂符文」的 DC=28。

慑心目光（Eyebite）
死灵系（邪恶）
等级:吟游诗人 6、术士 / 法师 6
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:一个活物
持续时间:1 轮 / 每 3 等级（见说明）
豁免检定:强韧过则无效
法术抗力:可
你每轮可指定一个活物为目标，利用邪恶法力攻击他。依目标 HD 不同，可分成下列三种效果。

HD	效果
10 或以上	生病
5-9	慌乱、生病
4 或以下	假死、慌乱、生病

效果具有累加性及并发性。
*生病:*突如其来的疼痛及发热。生病的生物其攻击检定、武器伤害掷骰、豁免检定、技能检定与属性检定均遭受-2 减值，病况会持续每施法者等级 10 分钟。此效果不会被「移除疾病」或「医疗」法术治好，但「移除诅咒」可以。
*慌乱:*受术者会慌乱 1d4 轮，结束后颤栗每施法者等级 10 分钟，此时段内若再次看见施法者，又会再度陷入慌乱。视为恐惧效果。
*假死:*受术者陷入假死状态，每施法者等级持续 10 分钟。除非法术被解除，否则这段期间内他无法被任何方式叫醒。这不属于睡眠效果，因此精灵无法免疫。
持续时间为每三施法者等级一轮，击中后，你每轮需耗费一个移动动作来盯着对手。

————F————

鬼斧神工（Fabricate）
变化系
等级:术士 / 法师 5
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:见说明
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:至多 10 立方尺 / 每等级（见说明）
持续时间:立即
豁免检定:无
法术抗力:不可
可将某种原料转变成该原料的产品。例如，将一丛树木转变成木桥、一片荨麻转变成绳索、亚麻布或羊毛转变成衣服等。「鬼斧神工」不能创造生物，也不能造出魔法物品。转变出来的物品品质与其原料品质相当。如果作用对象是矿物，目标大小的限制为至多 1 立方尺 / 每施法者等级，而非 10 立方尺 / 每施法者等级。
若要制造需要熟练工匠技术才能制成的物品（例如珠宝、剑、玻璃制品、水晶制品等），你必须通过相关的「手艺」技能检定。
每转变 10 立方尺(或 1 立方尺）的原料需要一整轮施法时间。
*材料成分:*原料，份量与被制成的目标物品相同。

妖火（FaerieFire）
塑能系〔光明〕
等级:德鲁伊 1
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:远距（400 尺+40 尺 / 每等级）
影响区域:半径 5 尺爆发范围内的生物或物体
持续时间:1 分钟 / 每等级（解消）
豁免检定:无
法术抗力:可
目标物被苍白的光芒环绕。此物体会发出蜡烛般的微光，并失去因黑暗（但二级以上的魔法黑暗依旧有效）、「朦胧术」、移位、隐形或其他类似状态所造成的隐蔽效果。此微光并不足以对不死生物或栖息于黑暗的畏光生物产生特殊影响。「妖火」可以是蓝色、绿色或紫色，你可在施法时决定。「妖火」对其目标物体或生物不会造成任何伤害。

伪造生命（FalseLife）
死灵系
等级:术士 / 法师 2
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:个人
目标:自己
持续时间:1 小时 / 每等级，或能量散发（见说明）
你藉由统御死灵的力量，有限度地使自己避开死亡。在法术持续期间，你获得「1d10+施法者等级（最大+10）」点暂时生命值。
*材料成分:*少量酒精或蒸馏过的精油，用以在身体上写下印记。酒精或精油蒸发后就无法看见印记。

防范探知（FalseVision）
幻术系（五官幻觉）
等级:吟游诗人 5、术士 / 法师 5、诡术 5
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:接触
影响区域:半径 40 尺的弥漫范围
持续时间:1 小时 / 每等级（解消）
豁免检定:无
法术抗力:不可
使用预言系（探知）法术检视法术影响区域内的事物时，会收到错误的假象（同「高等幻影」)，假象内容由施法者在施法时指定。在法术持续时间内，你可专注以变换假象，而一旦专注中断，假象就维持不变。
*秘法材料成分:*价值 250 金币以上的碧玉粉末，于施法时洒入空中。

恐惧术（Fear）
死灵系〔恐惧、影响心灵〕
等级:吟游诗人 3、术士 / 法师 4
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:30 尺
影响区域:锥状爆发范围
持续时间:1 轮 / 每等级，或 1 轮（见说明）
豁免检定:意志过则部分有效
法术抗力:可
锥状范围内的无形恐惧，将使未通过意志检定的生物陷入慌乱。无处可逃的话，慌乱的生物会变得畏缩（请参阅《地下城主指南》中关于恐惧与慌乱的说明。）若通过意志检定，仍会颤栗 1 轮。
*材料成分:*一颗母鸡心或一根白羽毛

羽落术（FeatherFall）
变化系
等级:吟游诗人 1、术士 / 法师 1
法术成分:言语
施法时间:1 即时动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:每等级一个中型或更小的物品或生物，之间相距不可超过 20 尺
持续时间:直到落地，或 1 轮 / 每等级
豁免检定:意志过则无效（无害），或意志过则无效（物体）
法术抗力:可（物体）
受术生物或物体在空中会缓慢落下，但仍比羽毛落下的速度快。落下的速度约为每轮 60 尺（与从数尺高度落下的速度相若），在法术持续时间内落地不会受伤。超过持续时间后，就恢复正常落下速度。
此法术可影响多个中型或更小的生物（包含其衣物及负载物品）及物体。大型生物或物体视为两个中型生物或物体；超大型则视同四个，以此类推。
施法者可在瞬间施展此法术，快到足以救她一命。施展此法术属于即时动作，如同瞬发法术，每轮只能使用一次。你甚至可以在他人回合中施展此法术。
此法术对远程武器没有影响，除非它们是由高处坠落。如果法术目标是坠落中的物品，如:从城堡墙顶上落下的大石，则该物品只造成一半伤害（依重量计算），且没有坠落高度加值（关于坠落物品的说明请见《地下城主指南》)。
此法术只对自由落下的物体有作用，不能影响剑击，也不能影响冲锋或飞翔的生物。

弱智术（Feeblemind）
惑控系（胁迫）〔影响心灵〕
等级:术士 / 法师 5
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级）
目标:一个生物
持续时间:立即
豁免检定:意志过则无效（见说明）
法术抗力:可
若目标生物未通过意志检定，则智力与魅力均降为 1 点，约略等同于蜥蜴的智力。受术者不能使用与智力或魅力相关的技能，也不能施法、听懂对话或有条理地进行沟通。然而他仍然知道谁是盟友，并跟随且保护他们。弱智状态只能用「医疗术」、「有限愿望」、「奇迹术」，或「愿望术」解除，不然就永久持续。会施展奥术的生物(如术士或法师)，其豁免检定受-4 减值。
*材料成分:*一把粘土、水晶、玻璃，或矿物球。

寻找捷径（FindthePath）
预言系
等级:吟游诗人 6、牧师 6、德鲁伊 6、知识 6、旅行 6
法术成分:言语、姿势、器材
施法时间:3 轮
距离:个人或接触
目标:自己或接触到的生物
持续时间:10 分钟 / 每等级
豁免检定:无；或意志过则无效（无害）
法术抗力:不可或可（无害）
受术者可以得知通往目标地点最近、最直接的路径。目标地点可以是室外、地底，甚至是「迷宫术」的内部。此法术只能针对地点，不能针对物体或生物，所以不能找到通往「绿龙所在的森林」或「储藏白金的宝库」的路径，但能找出迷宫的出口。指定的地点必须与施法时所处地点位于同一位

面。
此法术可使受术者得知目的地的方向，精确指出所需时间、路径或应该采取的动作。例如，此法术可以使受术者知道路线上有绊马索，知道通过「守卫结界」的密语。法术的效力可维持到抵达目的地，或直到超过持续时间。此法术在一轮之内就可以使受术者与同伴从「迷宫术」释放出来。
只有受术者能得知上述资讯，同伴不行，且不能预知其他生物的动作（如:守卫）。
*器材成分:*一组顺手的占卜用品（如:骨骸、象牙条、签或刻符等）。

寻找陷阱（FindTraps）
预言系
等级:牧师 2
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:个人
目标:自己
持续时间:1 分钟 / 每等级
在寻找陷阱时具有强力的直觉。你可以使用「搜索」技能察觉陷阱，如同游荡者一样，且期间内获得等同于施法者等级一半的洞察加值（最高+10）。注意，「寻找陷阱」对你解除陷阱的能力没有任何帮助。

死亡一指（FingerofDeath）
死灵系〔死亡〕
等级:德鲁伊 8、术士 / 法师 7
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:一个活物
持续时间:立即
豁免检定:强韧过则部分有效
法术抗力:可
你可以在近距内杀死一个生物。受术者可以进行强韧检定，如果检定成功，他受到「3d6+施法者等级（最高+25）」的伤害，这仍可能致死。若检定失败则立即死亡。

火种术（FireSeeds）
咒法系（创造）〔火焰〕
等级:德鲁伊 6、火 6、太阳 6
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的四个橡实或八个浆果
持续时间:10 分钟 / 每等级，或直到使用火种
豁免检定:无；或反射过则效果减半（见说明）
法术抗力:不可
你可以把橡实变成可用来抛掷的泼溅武器，或是把浆果变成可以随意引爆的炸弹。
*橡实榴弹:*把至多四个橡实变成特殊的泼溅武器，投掷距离可至 100 尺。投掷时必须进行远程接触攻击检定。橡实总共可造成每施法者等级 1d6 点火焰伤害（最多 20d6），你可以为每个橡实任意分配这些伤害值。例如，20 级德鲁伊可以制造一个伤害值 20d6 点的橡实；或两个伤害值各 10d6 点的橡实；或是一个伤害值 11d6，外加三个伤害值各 3d6 点的橡实。总之，只要他的橡实个数不超过四个，且伤害值总和为 20d6 点即可。
橡实碰到坚硬表面时会爆炸，除了原本的火焰伤害外，还会造成每骰数 1 点的投炸伤害，并引燃 10 尺内的可燃物，如果周遭生物通过反射检定，则只承受一半伤害。直接命中的生物则承受全部伤害（没有豁免检定）。
浆果炸弹:把至多八个浆果变成特制炸弹。浆果太轻无法作成有效的抛掷类武器（只能掷出 5 尺远），通常只能直接手动放置。你必须位于 200 尺内，并下指令使它们爆炸燃烧。每颗浆果可对半径 5 尺爆发范围内的生物造成 1d8 点火焰伤害，每施法者等级再+1 点。爆炸时还会引燃 5 尺内的易燃物。生物如果通过反射检定则只承受半数伤害。
*材料成分:*橡实或浆果。

火焰护盾（FireShield）
塑能系〔火焰或寒冷〕
等级:火 5、术士 / 法师 4、太阳 4
法术成分:言语、姿势、材料 / 法器
施法时间:1 标准动作
距离:个人
目标:自己
持续时间:1 轮 / 每等级(解消)
你被火焰环绕，近战攻击你的生物都会受到伤害，你可防护寒冷或火焰攻击（任选其一）。你会受徒手或手持武器所伤，不过攻击者同时也遭受「1d6+施法者等级（最多+15）」的伤害。此伤害属于寒冷伤害（如果护盾对火焰攻击提供防护）或火焰伤害（如果护盾对寒冷攻击提供防护）。如果生物具有法术抗力，亦适用于此伤害。使用长型武器（如:长矛）的攻击者，不会遭受这种伤害。
施法时你看起来像是引火自焚，但身上的火焰既薄且细，不会发热，亮度只有火把的一半（只能照亮 10 尺）。火焰颜色随机决定(各有 50%的几率):如果施展的是「寒冷护盾」则为蓝色或绿色，如果施展的是「温暖护盾」则为紫色或蓝色。两种功效如下:
*温暖护盾:*护盾火焰摸起来是温暖的。寒冷攻击对你只造成一半伤害，若该类攻击为反射检定过伤害减半，检定成功则伤害为零。
*寒冷护盾:*护盾火焰摸起来是冷凉的。火焰攻击对你只造成一半伤害，若该类攻击为反射检定过伤害减半，检定成功则伤害为零。
*秘法材料成分:*温暖护盾需要一小块磷，寒冷护盾需要一只活的萤火虫或其幼虫，或是四只死萤火虫的尾部。
秘法材料成分:「温暖护盾」需要一些磷，「寒冷护盾」需要一只活的萤火虫幼虫或成虫，或四只死萤火虫的尾部。

火焰风暴（FireStorm）
塑能系〔火焰〕
等级:牧师 8、德鲁伊 7、火 7
法术成分:言语、姿势
施法时间:一轮
距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级）
目标:两个各边长 10 尺的立方区域 / 每等级（可变）
持续时间:立即
豁免检定:反射过则效果减半
法术抗力:可
施展「火焰风暴」时，整个区域被火焰咆哮扫过。你可以设定肆虐火焰不伤害天然草木，地表和植物型生物。区域内其他生物遭受每施法者等级 1d6（最高 20d6）点火焰伤害。

火焰陷阱（FireTrap）
防护系〔火焰〕
等级:德鲁伊 2、术士 / 法师 4
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:10 分钟
距离:接触
目标:接触到的物体
持续时间:永久，直到能量散发（解消）
豁免检定:反射过则效果减半（见说明）
法术抗力:可
任何入侵者打开「火焰陷阱」所保护的物体时会引发一场爆炸。「火焰陷阱」可以保护任何可以开关的物品（书、盒子、瓶子、箱子、金库、棺材、门、抽屉等）。
施展时，施法者要选择物品上某一点作为法术中心，当施法者以外的人打开此物体，灼热火焰便会爆出，充满法术中心半径 5 尺的空间。火焰会造成 1d4 点火焰伤害，每施法者等级再+1（最高+20）。被保护的物品不会被火焰所伤害。
「火焰陷阱」保护的物品不能同时有其他法术防护。
「敲击术」亦会触发「火焰陷阱」，「解除魔法」失败则不会触动陷阱。
陷阱在水中只造成一半伤害，同时产生一团蒸气。
身为施法者，你使用此物品时不会触发陷阱，也不会使能量散发，与法术同调的其他伙伴亦同。所谓「同调」是指以某种方法使其他人避开此法术，通常是将施法时指定的密语告诉他们。
注意:「火焰陷阱」之类的魔法陷阱难以探知和解除，只有游荡者可以用「搜索」技能探知陷阱，并用「解除装置」技能除去，DC=25+法术等级。德鲁伊所施展的「火焰陷阱」DC=27，奥术 DC=29。
*材料成分:*需将半磅金粉（价值 25 金币）洒在受保护的物体上。

火球术（Fireball）
塑能系〔火焰〕
等级:术士 / 法师 3
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:远距（400 尺+40 尺 / 每等级）
影响区域:半径 20 尺的扩散范围
持续时间:立即
豁免检定:反射过则效果减半
法术抗力:可
发出一团带着低鸣的爆发火焰，对区域内所有生物造成每施法者等级 1d6（最高 10d6）点火焰伤害，未被持用的物品也同样受伤。爆炸不会带来风压。
施法者指明欲发动爆炸的爆炸点后（距离和高度），从指尖飞出一个豆粒般大小的炽热火珠，除非在到达该点之前撞到实体或遇到阻碍，不然火珠会在该点爆发成火球（火珠撞击物体会提早爆炸）。如果你想使火珠穿过远方狭缝，必须进行远程接触攻击以命中开口，否则火珠撞到阻碍会提早爆炸。
「火球术」会引燃影响区域内的易燃物，且对物体造成伤害。它可以融化熔点低的金属，如:铅、金、铜、银或青铜。若障碍物因此粉碎或击穿，火焰会延伸到原本障碍之后，否则爆炸力会如同其他法术效果一样受障碍所阻。
*材料成分:*一小球蝙蝠粪石及硫磺。

火焰箭（FlameArrow）
变化系〔火焰〕
等级:术士 / 法师 3

法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:50 个射击物，施法之时需彼此相接
持续时间:10 分钟 / 每等级
豁免检定:无
法术抗力:不可
你可以把正常的弹药（如:箭、矢、手里剑、小石头）变成灼热的子弹。每个灼热弹可对击中的目标额外造成 1d6 点火焰伤害。灼热弹可轻易引燃易燃物或建筑物，但不会引燃生物。
*材料成分:*一滴油和一小片打火石。

火焰刀（FlameBlade）
塑能系〔火焰〕
等级:德鲁伊 2
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:0 尺
效果:剑型光束
持续时间:1 分钟 / 每等级（解消）
豁免检定:无
法术抗力:可
从你手中冒出三尺长，带着耀眼光芒的炽热火焰。此剑型光束使用方式如同弯刀。使用「火焰刀」是属于近战接触攻击，可造成 1d8 点火焰伤害，每二施法者等级再多+1 点（最高+10）。因为此刀非实体，所以不计算力量调整值。「火焰刀」可以引燃可燃物，如:羊皮纸、稻草、枯枝、衣物等。
此法术在水中没有作用。

焰击术（FlameStrike）
塑能系〔火焰〕
等级:牧师 5、德鲁伊 4、太阳 5、战争 5
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级）
影响区域:半径 10 尺、高 40 尺的柱状范围
持续时间:立即
豁免检定:反射过则效果减半
法术抗力:可
此法术可制造一个直立的圣火柱，造成每施法者等级 1d6（最高 15d6）点伤害。伤害中有一半是火焰伤害，另一半则是圣力，因此有一半伤害不会因「防护能量伤害（火）」、「火焰护盾（寒冷护盾）」，或其他类似魔法而影响。

炽焰法球（FlamingSphere）
塑能系〔火焰〕
等级:德鲁伊 2、术士 / 法师 2
法术成分:言语、姿势、材料 / 法器
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级）
效果:直径 5 尺的球状空间
持续时间:1 轮 / 每等级
豁免检定:反射过则无效
法术抗力:可
燃烧的火球滚向你指定的方向，烧灼沿路碰到的物体。火球每轮前进 30 尺。可以爬升或跳跃至 30 尺高以击中目标。如果火球遇到占用空间的生物，则会在该轮中停下并给予该生物 2d6 点火焰伤害，通过反射检定则不受伤。火球可以滚过低于 4 尺的障碍，如:家具或矮墙。它会引燃可燃物，并像火把一样照亮环境。
只要你持续指挥它，火球便会持续移动（指挥火球视同移动动作），不然就会停在原地燃烧，它可以被普通方式扑灭。火球的表面是海绵状柔软的浓稠物，所以只有火焰会对人造成伤害。它无法撞开不愿移动的生物，也不能捣毁大型障碍物，若滚出法术有效距离外，会自行熄灭。
*秘法材料成分:*一小块兽脂，一小撮硫磺，少量铁粉。

闪光术（Flare）
塑能系〔光明〕
等级:吟游诗人 0、德鲁伊 0、术士 / 法师 0
法术成分:言语
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
效果:爆出亮光
持续时间:立即
豁免检定:强韧过则无效
法术抗力:可
此戏法可以爆发出一团亮光。如果你指定它在单一生物面前引爆，可使他目眩 1 分钟，通过强韧检定则无效。无法视物的生物及已目眩的生物不受「闪光术」影响。

石化术（FleshtoStone）
变化系
等级:术士 / 法师 6
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级）
目标:一个生物
持续时间:立即
豁免检定:强韧过则无效
法术抗力:可
受术者及其身上物品都变成雕像。如果此雕像碎裂或受损，其原形（在回复原本状态后）也会遭受同样的伤害或解体。若以「观命术」检查石化雕像，将得知他并没有死亡，也不算活着。有肉体的生物才会受此法术影响。
*材料成分:*石灰、水和土壤。

飞行术（Fly）
变化系
等级:术士 / 法师 3、旅行 3
法术成分:言语、姿势、器材 / 法器
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的生物
持续时间:1 分钟 / 每等级
豁免检定:意志过则无效（无害）
法术抗力:可（无害）
受术者可以用 60 尺的速度飞行（如果穿着中型或重型盔甲，或负重为中度负荷或是重度负荷时，只能以 40 尺速度飞行）。他可以用一半速度上升，或以两倍速度下降，具有良好机动性。使用「飞行术」飞行的专注程度与行走相同，所以受术者可以正常攻击或施法。受术者可以冲锋但不能奔跑，物品加上防具负重不能超过最大负重限制。
超过持续时间后，魔法效果会缓慢消失，若受术者仍在空中，会先以每轮 60 尺的速度下降 1d6 轮。如果在这段时间内落地，则算平安降落。如果没有落地，剩下高度就会自由落下（每坠落 10 尺造成 1d6 点伤害）。「飞行术」若被解除，法术就直接终止，飞行者会以上述方式落下，但若遇上「防魔法力场」则直接变成自由落体。
*秘法器材成分:*任何鸟类翅膀上的羽毛。

云雾术（FogCloud）
咒法系（创造）
等级:德鲁伊 2、术士 / 法师 2、水 2
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级）
效果:浓雾扩散至半径 20 尺、高 20 尺的范围
持续时间:10 分钟 / 每等级
豁免检定:无
法术抗力:不可
浓雾从你所指定的定点涌出，在雾气范围内，所有生物都无法看见 5 尺外的东西，即使具有黑暗视觉也一样。5 尺内的生物具有隐蔽效果（对手的攻击会有 20%失手几率），5 尺外的生物则具有完全隐蔽效果（50%失手几率，而且攻击者无法靠视觉抓准对方位置）。
常风（时速 11 哩以上）可以在四轮之内吹散云雾，强风（时速 21 哩以上）可以在一轮内吹散。
此法术在水中无法作用。

禁制术（Forbiddance）
防护系
等级:牧师 6
法术成分:言语、姿势、材料、法器
施法时间:6 轮
距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级）
影响区域:一个边长 60 尺的立方区域 / 每等级（可变）
持续时间:永久
豁免检定:见说明
法术抗力:可
此法术可以禁制使用任何位面旅行（包括使用「任意门」、「传送术」）、「异界传送」、星界旅行、灵界旅行和所有召唤法术进出目标区域。上述法术效果会自动失效。
除此之外，此法术还会伤害任何进入该地，且阵营与你不同的生物。影响效果与其阵营相对性有关（见下文）。施法时已位于该地的生物不受影响，除非他出来又进去。
*阵营与你完全相同:*无影响。生物可以自由进出（但不能使用位面旅行）。
阵营的「守序 / 混乱」或「善良 / 邪恶」其一与你不同:该生物受到 6d6 点伤害，通过意志检定则不受影响，并可适用法术抗力。
阵营的「守序 / 混乱」或「善良 / 邪恶」均与你不同:该生物受到 12d6 点伤害，通过意志检定则伤害减半，并可适用法术抗力。
你可以选择用密语锁住该地，与你不同阵营的生物若说出密语，进入时就不会受伤。施法时即需指定密语。
「解除魔法」不能解除「禁制术」效果，除非其施法者等级大于等于你的。
你无法使「禁制术」效果重迭，新施展的「禁制术」效果不会覆盖旧有区域。
*材料成分:*少量圣水与价值 1500 金币的稀有熏香，每指定一个边长 60 尺的立方区域，则再多燃烧价值 1500 金币的稀有熏香。如果想要以密语锁住，则每块区域需要再额外燃烧价值 1000 金币的稀有熏香，每个边长 60 尺的立方区域再多燃烧价值 1000 金币的稀有熏香。

魔力监牢（Forcecage）
塑能系〔力场〕
等级:术士 / 法师 7
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
影响区域:笼状监牢（边长 20 尺的立方区域），或没有窗户的

囚房（边长 10 尺的立方区域）
持续时间:2 小时／每等级（解消）
豁免检定:无
法术抗力:不可
这个强力法术会造出一个固着的立体隐形监牢，你可选择是以力能笼或力能墙围成。
在影响区域内的生物会被捕入监牢，除非体型超过监牢大小，此时法术自动失效。用「传送术」或星界旅行方式可以从中逃脱，但力墙或栅栏可延伸到灵界，阻挡灵界旅行。
与「力墙术」同，「魔力监牢」可抵抗「解除魔法」，但不能抵抗「解离术」，也会被毁灭黑洞或消抹权杖摧毁。
所有法术和喷吐攻击都可穿过栅栏间隙。
*力能笼:*在边长 20 尺的立方区域四周产生力场形成栅栏（类似「力墙术」)。力场栅栏每条半吋宽，彼此间隔半吋。体型够小的生物可逃出，其他则被囚住。你无法使用武器攻击笼中生物，除非武器可穿过栅栏间隙。即使遇上这样的武器(包含箭矢或其他远程武器)，笼中生物仍具有掩蔽效果。所有法术和喷吐攻击都可穿过栅栏间隙。
*密封监牢:*边长 10 尺的立方区域被完全密封，无法进出，六面都以力墙封住。
*材料成分:*价值 1500 金币的红宝石粉末。施法时将粉末投入空中，粉末随即消失。

预警术（Foresight）
预言系
等级:德鲁伊 9、知识 9、术士／法师 9
法术成分:言语、姿势、材料／法器
施法时间:1 标准动作
距离:个人或接触
目标:见说明
持续时间:10 分钟／每等级
豁免检定:无或意志过则无效（无害）
法术抗力:不可或可（无害）
此法术可使你具有强大的第六感，能感应关于自己或其他人的事。当法术施展后，只要有人想危害受术者，你就会立刻警觉。受术者是自己时，如果有游荡者打算偷袭你，或有生物将从你没注意到的方向跳出，甚至有攻击者正用法术或远程武器瞄准你，你都会事先警觉。你不会被伏击，也不会措手不及。此外，此法术可使你以直觉动作保护自己，如:弯身、向右跳、闭上眼睛，也使你的 AC 与反射检定得到+2 洞察加值。当你失去 AC 的敏捷加值时，也同时失去此洞察加值。当法术目标是其他生物时，你会得到有关该生物的警讯。你必须与之沟通才能传达警讯，否则他可能在无预警的状况下中伏。你得到警讯后，马上大声警告、将他拉住，甚至立即用心灵感应沟通（透过相关法术）都可达到预警目的。但是受术者的 AC 和反射检定没有+2 洞察加值。
*秘法材料成分:*一根蜂鸟的羽毛。

巧智术（Fox'sCunning）
变化系
等级:吟游诗人 2、术士/法师 2
法术成分:言语、姿势、材料／法器
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的生物
持续时间:1 分钟／每等级
豁免检定:意志过则无效（无害）
法术抗力:可
受术者变得更聪明。此法术可使智力值获得+4 增强加值，间接增强以智力值为主的技能和其他具有智力调整值的数值。法师或其他依赖智力的施法者不会因此获得额外法术，但会影响到产生法术效果的豁免检定 DC。此法术也不会提供额外技能点数。
*秘法材料成分:*一些狐毛与狐粪。

集体巧智术（Fox'sCunning,Mass）
变化系
等级:吟游诗人 6、术士／法师 6
距离:近距（25 尺+5 尺／每 2 等级）
目标:每等级一个生物，生物之间相距不可超过 30 尺
「集体巧智术」与「巧智术」作用相同，但可影响多个生物。

解锢术（Freedom）
防护系
等级:术士／法师 9
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺／每 2 等级），或见说明
目标:一个生物
持续时间:立即
豁免检定:意志过则无效（无害）
法术抗力:可
受术者从限制移动的法术或效应中释放，这些法术与效应包括:「束缚大法」、「纠缠术」、擒抱、「禁锢术」、「迷宫术」、麻痹、石化、压制、「睡眠术」、「缓慢术」、震慑、「永恒静滞」和「蛛网术」。要从「禁锢术」或「迷宫术」中释放生物，你必须知道它的名字与背景，并在它受困或被放逐进迷宫的地点施法。

动作自如（FreedomofMovement）
防护系
等级:吟游诗人 4、牧师 4、德鲁伊 4、机运 4、巡林客 4
法术成分:言语、姿势、材料、法器
施法时间:1 标准动作
距离:个人或接触
目标:自己或接触到的生物
持续时间:10 分钟／每等级
豁免检定:意志过则无效（无害）
法术抗力:可（无害）
在妨碍动作的魔法影响下（如麻痹、「重雾术」、「缓慢术」和「蛛网术」)，你与接触到的生物仍能正常移动和攻击。抵抗擒抱、逃脱擒抱或压制的擒抱检定，与「脱逃」技能检定都必定成功。
此法术可使受术者在水中如正常般移动与攻击，即使是手持挥砍武器（如:斧、剑）或敲击性武器(如:链枷、槌、钉头槌)，也可以如常进行攻击，投掷则否。但「动作自如」不具有水中呼吸法的效果。
*材料成分:*一条绑在手臂或其他肢体上的皮带。

————G————

气化形体（GaseousForm）
变化系
等级:风 3、吟游诗人 3、术士／法师 3
法术成分:姿势、材料／法器
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:有意愿且被接触到的实体生物
持续时间:2 分钟／每等级（解消）
豁免检定:无
法术抗力:不可
受术者与其装备变成半透明、朦胧且模糊不清。他的实体防具（包括天生防具）都无作用，但体型、敏捷、卸劲加值、由力场效果（如「法师护甲」法术）赋予的盔甲加值仍不变。受术者对每个魔法所造成的伤害可减免 10 点，对毒素和重击免疫。气化时不能攻击，也不能施展需要言语、姿势、材料或器材的法术（若受术者藉由「法术默发」、「法术定发」或「免用材料施法」专长来施展法术时则不在此限）。受术者在气化形体时会失去超自然能力。如果他正准备施展接触型法术，该法术会能量散发而失效。
气体生物不能奔跑，但能以 10 尺速度飞行（机动性灵活）。即使装备或持有物品，依旧可以穿过小洞、窄缝或裂口。他会被风吹动，且不能进入水中或其他液体。即使是带在身上一起气化的物品，他也不能操作或启动任何物体。原本就已启动的物品仍保持作用，但有时其效果有待商榷（例如会影响防具或天生防御加值的物品)。
*秘法材料成分:*一小片薄纱和一缕烟。

异界之门（Gate）
咒法系（创造、呼唤）
等级:牧师 9、术士／法师 9
法术成分:言语、姿势、经验值（见说明）
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺／每等级）
效果:见说明
持续时间:立即或专注（至多 1 轮／每等级）（见说明）
豁免检定:无
法术抗力:不可
施展「异界之门」有两种效果，其一是建立你所处位面与另一位面的连结，可在两位面之间旅行。
其二是你可以藉此呼唤特定个体或生物种类。「异界之门」可打开环型或圆盘型的门，直径介于 5 至 20 尺（施法者指定)，出现时的面对方向由施法者指定（通常是直立，面向你)，这是横跨两位面的开口，任何人物进入此门都会立即传到另一位面。
「异界之门」有分前后，从前面进入会传到另一位面，由后面进入则否。
*异界旅行:*这和「异界传送」很像，但「异界之门」会在你所指定的地点出现（属于创造子学派)。神祇与其他异界领域统领生物，可以阻止你在他们的位面或地盘中开启「异界之门」。任何人都可以自行穿过此门传至异界，而毋需与你牵手。「异界之门」不能用来连结同一位面的另外一点，只能用作异界旅行。
你可以在敌人攻击自己时，突然开启「异界之门」将迎面而来的能量或攻势导入异界。而异界居民对此事感觉如何，那是另一回事了。
此门只能维持一段时间（施法者每等级 1 轮)，而且需要专注才能维持与异界的联系。
呼唤生物:「异界之门」的第二

种效果是呼唤一个外界生物来帮助你（属于呼唤子学派）。施法时指定一个或一种生物，「异界之门」会在他的所在地附近开启。不管他是否愿意，都会被拉过来。神祇和独特生物不会被强拉过来，不过他们可能自愿走过来。这种「异界之门」打开的时间仅够传送该生物，且需消耗经验值（见下文）。

如果你呼唤的是某一类生物（如:髯魔或爱菈天族迦勒天），你可以选择呼唤单一生物（不论 HD 高低），或多个该类生物。只要他们的 HD 总数低于你的施法者等级，你就可以控制他们。如果只呼唤一个生物，只要他的HD低于你施法者等级的两倍，你就可以控制他。HD高于施法者等级两倍的生物不会被控制，神祇和独特生物也不会。不被控制的生物会依自我意志动作，因此呼唤这种生物是相当危险的。不受控制的生物可能会随时回到原属位面。

你可以指挥受控制的生物为你服务，这有两种方式:立即任务或契约服务。为你在单场战役中战斗，或在「1 轮/每施法者等级」的时间内可以完成的任务都称为立即任务。你不需要因此与其定约或给予报酬，生物在法术结束后就会离开。

如果你要求被呼唤生物提供长期或更进一步的服务，你就必须对其服务提供公平的交换条件。你所答应的奖励或报酬必须合理，且要求的服务必需予以尊重，可参考「次级异界誓盟」(有些生物会希望报酬是以”牲口”而非金钱支付，这增加了契约的复杂度)。一旦要求的服务完成，他们会传送到你附近，你必须当场交付所允诺的报酬。交易完成后，该生物立即被释放回原位面。

如果你不能如数交付报酬，你就必须反过来为他们或他们的主子服务。最糟的情况是被他们攻击。

*注意:*当你使用「异界之门」呼唤风系、土系、水系、火系、混乱阵营、邪恶阵营、善良阵营、守序阵营生物时，此法术性质变为该类型。例如，呼唤妖魔时，「异界之门」的性质就是混乱邪恶。

*消耗经验值:*1000XP（只用于呼唤生物）。

指使术（Geas/Quest）

惑控系（胁迫）〔语言、影响心灵〕

等级:吟游诗人 6、牧师 6、术士 / 法师 6

持续时间:10 分钟

目标:一个活物

豁免检定:无

与「次级指使术」同，但可影响任何 HD 的生物，且不得进行豁免检定。

受术者如果试图不服从「指使术」，他不会受到属性减值，但每天要承受 3d6 点伤害。此外，每天都要进行强韧检定，检定失败就会染病。这些效果将在该生物重新顺从「指使术」后持续 24 小时。

如果有施法者施展「移除诅咒」，且施法者等级比你高两倍以上，就可以移除「指使术」。「有限愿望」、「奇迹术」、「愿望术」也可以移除，但「破除结界」不行。

吟游诗人、术士与法师通常将此法术称为「使术」，牧师则称为「指术」。

次级指使术（Geas,Lesser）

惑控系（胁迫）〔语言、影响心灵〕

等级:吟游诗人 3、术士 / 法师 4

法术成分:言语

施法时间:一轮

距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）

目标:一个 7HD 以下的活物

持续时间:1 天 / 每等级，或直到能量散发（解消）

豁免检定:意志过则无效

法术抗力:可

这个法术可以使受术者依照你的意愿执行任务或摒弃某些行为。受术者不能超过 7HD，且需能跟你沟通。除了自杀行为或冒生命危险外，「次级指使术」可以使受术者从事任何行为。无论花多久时间，该生物都必须遵照命令直到任务完成为止。

如果任务本身没有特定规范（如只是:「在原地等待」或「守住这块区域」），受术者可以按照自己的意思去完成任务，法术的持续时间为每施法者等级一天。聪明的受术者可能会想办法曲解命令。举例而言，如果你命令他保护你的安全，他可能会把你关进舒适安全的地牢里。

如果受术者在 24 小时内不遵照命令行事，他所有属性值会受-2 减值。每经过一天又会再累加-2 减值，最多不会超于-8。属性值最多降至 1。这些效果会在受术者再度遵从命令 24 小时后消失。

「次级指使术」（及其造成的属性减值）可以用「破除结界」、「有限愿望」、「移除诅咒」、「奇迹术」或「愿望术」移除，但「解除魔法」不行。

遗体防腐（GentleRepose）

死灵系

等级:牧师 2、术士 / 法师 3

法术成分:言语、姿势、材料 / 法器

施法时间:1 标准动作

距离:接触

目标:接触到的尸体

持续时间:1 天 / 每等级

豁免检定:意志过则无效（物体）

法术抗力:可（物体）

你保存死去生物的遗体以免它腐烂，如此一来可以延长复活这生物的时限（见「死者复活」）。受此法术影响的时间不计入复活时限。此外，此法术也使被复活的同伴看起来比较顺眼。

此法术也可以作用于遗体的一部份。

*秘法原料成分:*一小撮盐，尸体每个眼睛需一片铜片。

幻音术（GhostSound）

幻术系（虚假幻觉）

等级:吟游诗人 0、术士 / 法师 0

法术成分:言语、姿势、材料

施法时间:1 标准动作

距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）

效果:虚幻假声

持续时间:1 轮 / 每等级(解消)

豁免检定:意志过则不相信（如有交互作用）

法术抗力:不可

「幻音术」使你创造虚幻假声，假声可以上升、后退、前进，或停留在原地。在施法时需选择声音类型，施展后其基本特性即不能更改。

假声的音量视施法者等级而定。每施法者等级可以创造等同四个正常人类发出的音量（最多可达二十人的音量）。只要在音量限制内，「幻音术」可以创造任何种类的声音，说话、唱歌、喊叫、走路、行军或奔跑声都可以。一大群鼠类奔跑尖叫的音量，约等于八个人奔跑喊叫的音量；怒吼的狮子约等于十六个人的音量；怒吼的凶暴虎约等于二十个人的音量。

「幻音术」可以加强「无声幻影」的效果。

「幻音术」可搭配「魔法恒定术」而永久生效。

*材料成分:*一小片羊毛或一小块蜡

食尸鬼之触（GhoulTouch）

死灵系

等级:术士 / 法师 2

法术成分:言语、姿势、材料

施法时间:1 标准动作

距离:接触

目标:接触到的人形活物

持续时间:1d6+2 轮

豁免检定:强韧过则无效

法术抗力:可

把负能量灌入自己，使你可以做近战接触攻击来麻痹一个人形活物 1d6+2 轮。

此外，被麻痹的目标会渗出腐尸般的恶臭，半径 10 尺内的人（除了你以外）都会因此反胃作呕（通过强韧检定则不会）。「中和毒性」可以移除反胃效果，对毒素免疫的生物不受此恶臭影响。

*材料成分:*一小片食尸鬼穿过的衣服布料，或是一撮来自食尸鬼巢穴的土壤。

巨虫术（GiantVermin）

变化系

等级:牧师 4、德鲁伊 4

法术成分:言语、姿势、法器

施法时间:1 标准动作

距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）

目标:最多三只虫类生物，虫类之间相距不可超过 30 尺

持续时间:1 分钟 / 每等级

豁免检定:无

法术抗力:可

你可将三只正常大小的蜈蚣、两只正常大小的蜘蛛或一只正常大小的蝎子体型变大。一次只能使一种虫类变化（所以不能同时影响一只蜈蚣和一只蜘蛛），且均需变为同体型大小。变大的体型视你的等级而定，见下表。《怪物图鉴》中详列了蜈蚣、蜘蛛、蝎子及其他虫类生物的资料。

此法术变大的巨虫不会伤害你，但你只能用简单命令指挥它（攻击、防御、停等）。巨虫无法理解如何在特定目标出现时加以攻击，或防范特定事件等复杂指令。如果没有其他指令，巨虫会攻击靠近它的任何生物或物体。

DM 可将法术效果延伸适用于昆虫型、蛛型或其他虫类生物，像是蚂蚁、蜜蜂、甲虫、螳螂和胡蜂。

施法者等级	巨虫体型
9 级或以下	中型
10-13 级	大型
14-17 级	超大型
18-19 级	巨型
20 级或以上	超巨型

舌灿莲花（Glibness）

变化系

等级:吟游诗人 3

法术成分:姿势

施法时间:1 标准动作

距离:个人

目标:自己

持续时间:10 分钟 / 每等级（解消）

你变得滔滔不绝且言语受人信赖。若要说服他人相信你说的话时,「唬骗」检定获得+30 加值,但「唬骗」技能的其他效果不受影响,像是战斗时虚张声势、声东击西或含沙射影。
如果有人使用法术测谎,或强迫你说实话(例如法术「测知谎言」或「诚实之域」),他必需先通过施法者等级检定(1d20+施法者等级),DC=15+你的施法者等级。若失败,则代表未测到你说谎,或无法强迫你说实话。

闪光尘(Glitterdust)

咒法系(创造)
等级:吟游诗人 2、术士/法师 2
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:中距(100 尺+10 尺/每等级
影响区域:半径 10 尺扩散范围内的生物或物体
持续时间:1 轮/每等级
豁免检定:意志过则无效(只对目盲检定)
法术抗力:不可
闪耀金色微粒的云朵覆盖区域内所有人与物,使生物目盲,且显示出隐形事物直到法术结束。区域内所有东西都会被闪光尘覆盖且无法移除,在光芒消逝前会不停闪耀。
被闪光尘覆盖的生物其「躲藏」检定遭受-40 减值。
材料成分:云母粉

法术无效结界(GlobeofInvulnerability)

防护系
等级:术士/法师 6
与「次级法术无效结界」同,但可对抗四级法术与类似的类法术效果。

次级法术无效结界(GlobeofInvulnerability,Lesser)

防护系
等级:术士/法师 4
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:10 尺
影响区域:以你为中心,半径 10 尺的球状弥漫范围
持续时间:1 轮/每等级(解消)
豁免检定:无
法术抗力:不可
你的周围出现一个固着、散发微光的魔法球状结界。在球状结界范围内,法术等级未超过三级的法术效果全部失效,即使是区域型法术也无法影响结界内部。若有法术的目标位在结界内,则该效果自动失效。失效的法术效果包括法术、类法术能力,及魔法物品发出的法术。然而,法术仍可穿过或穿出结界。四级以上的法术完全不受影响,施展「次级法术无效结界」时已启动的其他法术效果也依旧正常作用。若要用「解除法术」解除「次级法术无效结界」,必须使用「目标性解除」功效,不能用「区域性解除」。你可以自由进出法球不受影响。
注意:被「次级法术无效结界」干扰的法术只是被暂时抑制而非解除。举例而言,法球内的生物还是可以看到法球外施法者施展的「镜影术」。如果施法者走进结界,分身幻象会消失,但施法者一离开,分身幻象就会再出现。同理,如果你在「光亮术」照明范围内施展此法术,虽然结界内部不会发光,但你仍然可以看见外界亮光。
如果某个法术的法术等级会因为人物职业而不同,则以其施法职业为准。
*材料成分:*一颗玻璃或水晶珠子,在法术终止后会破裂。

守卫结界(GlyphofWarding)

防护系
等级:牧师 3
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:10 分钟
距离:接触
目标或影响区域:接触到的物体,或 5 平方尺/每等级
持续时间:永久,直到能量散发(解消)
豁免检定:见说明
法术抗力:不可(物体),或可(见说明)
若有人进入、通过、打开受保护的特定区域或物体,此强力刻文会对他造成伤害。「守卫结界」可以用来守卫桥梁、通道,或保护传送点、箱子、盒子等。
你可以设定触发结界的条件。一般是在施法时设定密语,如果有生物没有说出密语而侵犯受保护区域,刻文所储存的魔法就会作用在他身上。刻文的触发条件可依生理特征来设定(如:身高,体重),也可使用生物类别、亚种或物种(如:异怪类、黑暗精灵或是红龙)。「守卫结界」的条件可以设定为善良、邪恶、守序或混乱阵营,或你所信仰的宗教。但不能以职业、HD 或等级作设定。刻文对隐形生物也会正常反应,但是灵体穿过时不会触动刻文。
同一区域内只能有一个刻文。然而像是在「有三个抽屉的橱柜」这种情况下,可以针对个别抽屉施展不同的「守卫结界」。
施展法术的时候,你在被保护物四周用微微发亮的能量画出格线。只要符合面积限制,刻文可以放在任何形状的地方。当法术完成时,格线和刻文变得几乎看不到。
刻文不会被物理或魔法探知所影响,但是可以被解除。「假象术」、「变化术」、和「回避侦测」及类似的法术效果可以骗过刻文,非魔法的方式则不行。
如果「辨识法术」技能检定成功的话(DC=13),「阅读魔法」可以使你分辨出「守卫结界」。分辨出刻文不会使其解除,但是可以使你知道刻文的基本性质(功效、造成伤害的类型、储有的法术)。
DM 可以依据牧师的神祇决定他可使用何种刻文,他也可以根据《地下城主指南》魔法研究的规则来创造新刻文。
注意:「守卫结界」之类的魔法陷阱难以探知和解除,只有游荡者可以用「搜索」技能探知「守卫结界」,并用「解除装置」技能除去,技能检定的 DC=25+法术等级或以「守卫结界」的 DC=28。
依所选择的功效,刻文可以伤害入侵者或启动储有法术:
爆裂刻文:爆炸,对入侵者及其 5 尺内的事物造成每 2 施法者等级 1d8(最高 5d8)点伤害。伤害性质可以是强酸、寒冷、火焰、电击、音波(由施法者在施法时决定)。通过反射检定者所受伤害减半,并可适用法术抗力。
法术刻文:你可以储存你已知的伤害性法术,法术等级不超过三级。所有与施法者等级相关的特性都根据你施法时的等级而定。如果该法术的效果有「目标」栏位,其目标就是入侵者。如果该法术效果有「影响区域」栏位或不定形状(如:云状),则以入侵者为中心。如果该法术会召唤生物,则生物会出现在入侵者周围,并加以攻击。所有豁免检定与法术抗力均正常计算,但 DC 是依刻文的法术等级决定。
*材料成分:*刻文是用熏香描绘,熏香要先洒有价值 200 金币的钻石粉。

高等守卫结界(GlyphofWarding,Greater)

防护系
等级:牧师 6
与「守卫结界」同,但爆裂刻文造成的伤害最高可达 10d8 点,法术刻文最高可储有六级法术。
*材料成分:*刻文是用熏香描绘,熏香要先洒有价值 400 金币的钻石粉。

神莓(Goodberry)

变化系
等级:德鲁伊 1
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的 2d4 个新鲜莓果
持续时间:1 天/每等级
豁免检定:无
法术抗力:可
可将 2d4 个新鲜莓果施予魔法,你(以及与你信仰相同的 3 级以上德鲁伊)可以立刻看出哪些受到此法术影响。每个神莓可作为一个中型生物营养均衡的一餐。服用神莓时可以治疗 1 点伤害,24 小时内最多可用此方式治疗 8 点。

满怀希望(GoodHope)

惑控系(胁迫)〔影响心灵〕
等级:吟游诗人 3
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:中距(100 尺+10 尺/每等级)
影响区域:每等级一个活物,活物之间相距不可超过 30 尺
持续时间:1 分钟/每等级
豁免检定:意志过则无效(无害)
法术抗力:可(无害)
给予受术者带来强大希望。每个被影响生物的豁免检定、攻击检定、属性检定、技能检定和武器伤害掷骰均可获得+2 士气加值。
「满怀希望」可以反制或解除「满怀绝望」。

油腻术(Grease)

咒法系(创造)
等级:吟游诗人 1、术士/法师 1
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:近距(25 尺+5 尺/每 2 等级)
目标或影响区域:单一物体,或 10 尺 x10 尺的范围
持续时间:1 轮/每等级(解消)
豁免检定:见说明
法术抗力:不可
使平面覆上一层滑溜的油脂。任何进入或陷入此区域的生物都必须进行反射检定,失败将会滑倒,且每一轮在你的回合时,他们都必须再进行一次反射检定。通过 DC=10 的「平衡感」检定的生物可以在此平面上以半速移动,失败就代表该

轮在该平面上无法移动（并再进行反射检定以决定是否滑倒），若检定结果失败且差距为 5 以上便滑倒(请参阅「平衡感」技能的说明)。
DM 应视情况调整豁免检定值。例如，由斜坡上往下冲锋的生物，若骤然变滑，不太可能保持平衡，但几乎可以确定他会很快离开受影响区域（不管他愿不愿意）。
此法术也可用以在物体表面创造一个滑溜的外层，例如针对绳索、阶梯，或武器把手。目标物品只要不是正被人使用，法术便一定成功。但若正被生物装备或持用，则该生物要进行反射检定，检定失败的物品会立刻从该生物身上滑落。如果该生物试图捡起或使用该物品，则每轮都要再次进行反射检定。装备油腻防具或衣物的生物在对抗擒抱检定、挣脱擒抱或挣脱压制时，进行「脱逃」检定可获得+10 环境加值。
*材料成分:*一小块猪皮或奶油。

高等（法术名称）

任何开头为「高等」的法术在本章中不依英文字母顺序排列，而会列在该法术名称后面。因此,「高等」法术说明会紧接在相对的基本法术之后。包含「高等」名称的系列法术有:「秘眼通」、「命令术」、「解除魔法」、「守卫结界」、「隐形」、「魔爪」、「魔化武器」、「异界誓盟」、「异界誓缚」、「窥视魔眼」、「复原术」、「探知」、「幽影咒法术」、「幽影塑能术」、「咆哮术」及「传送术」。

铜墙铁壁（GuardsandWards）

防护系
等级:术士 / 法师 6
法术成分:言语、姿势、材料、器材
施法时间:30 分钟
距离:受保护区域内任意地点
影响区域:最多 200 平方尺 / 每等级（可变）
持续时间:2 小时 / 每等级（解消）
豁免检定:见说明
法术抗力:见说明
此法术主要是用来防卫你的要塞，保护区域可达施法者每等级 200 平方尺,高度可达 20 尺,形状不限，你可以切割保护区域来保护不同楼层。施法时必须位于想要保护的区域内。此法术在保护区域内有以下效果:
*浓雾:*浓雾充斥所有通道，通道内所有生物都无法看见 5 尺外的东西（即使具有黑暗视觉也一样）。5 尺内的的生物具有隐蔽效果（对手的攻击会有 20%失手几率），5 尺外的生物则具有完全隐蔽效果（50%失手几率，而且攻击者无法靠视觉抓准对方位置）。豁免检定:无。法术抗力:不可。
*秘法锁:*所有受保护区域内的门，都被秘法锁锁住。豁免检定:无。法术抗力:不可。
*蛛网:*蛛网遍布所有楼梯。此蛛网和「蛛网术」所制造出的完全相同，但只要「铜墙铁壁」还在，就算蛛网被焚烧或撕裂，也会在 10 分钟之内重生。豁免检定:反射过则无效，请见「蛛网术」。法术抗力:不可。
*困惑:*只要在有叉路的地方（如:通道叉口或边廊），入侵者有 50%的机会受到轻微的困惑型法术影响，使实际前进方向和所选择方向完全相反。这是属于影响心灵的惑控系效果。豁免检定:无。法术抗力:可。
*门隐:*每施法者等级可用「无声幻影」隐藏一扇门，使它看起来就像一面普通的墙。豁免检定:意志过则不相信（如有互动）。法术抗力:不可。
除此之外，你还可以在下列五种效果内选择一种:
1. 在四个通道内出现「舞光术」。你可以设计一个简单的顺序，只要「铜墙铁壁」还在，就可使光源轮流出现。豁免检定:无。法术抗力:不可。
2. 在两个地点内出现「魔嘴」。豁免检定:无。法术抗力:不可。
3. 在两个地点内出现「臭云术」。在你指定的地点出现臭云，只要「铜墙铁壁」还在，臭云即使被风吹散，也会在 10 分钟内重生。豁免检定:强韧过则无效，请见「臭云术」。法术抗力:不可。
4. 在一个通道或房间内出现「造风术」。豁免检定:强韧过则无效。法术抗力:可。
5. 在一个地点出现「暗示」。你选择一个区域，其面积至多 5 尺见方，任何生物进入或通过此处即会受「暗示」影响。豁免检定:意志过则无效。法术抗力:可。
整个受保护区域放出强大的防护系魔力。「解除魔法」必须指定要解除的效果，若成功，则只能解除该效果。「魔邓肯裂解术」可以摧毁整个「铜墙铁壁」。
*材料成分:*焚香、少量硫磺及油、一条打结的绳子、少量的血。
*器材成分:*小型银权杖

神导术（Guidance）

预言系
等级:牧师 0、德鲁伊 0
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的生物
持续时间:1 分钟，或直到能量散发
豁免检定:意志过则无效（无害）
法术抗力:可
此法术经由接触，将神导圣能灌入受术者。受术者的攻击检定、豁免检定或技能检定拥有单次+1 表现加值。受术者必须在掷骰前表示要使用此加值。

造风术（GustofWind）

塑能系〔风〕
等级:德鲁伊 2、术士 / 法师 2
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:60 尺
效果:从你的位置到施法距离尽头的一道强风
持续时间:1 轮
豁免检定:强韧过则无效
法术抗力:可
此法术造出一股风（时速约 50 哩），由你所在位置吹出，影响风路上的所有生物。
地面上超小型以下的生物会被吹倒且翻滚 1d4x10 尺，每 10 尺受到 1d4 点非致命伤害。超小型以下的飞行生物则会被吹动 2d6x10 尺，并因猛吹而受到 2d6 点非致命伤害。
小型生物会因风势倒地，若在飞行的话则被吹动 1d6x10 尺。
中型生物无法逆风移动，若在飞行的话则被吹动 1d6x5 尺。
大型以上生物可正常移动。
「造风术」无法将生物吹离法术距离之外。
无论体型大小，范围内所有生物的远程攻击及「聆听」检定都受到-4 减值。
风势会吹灭蜡烛、火把和其他没有遮罩的火焰。有遮罩的火焰（如:提灯）会剧烈摇晃，且有 50%机会熄灭。
除此之外，「造风术」与突如其来的强风可造成同等效果。它会制造扎人的沙尘、煽动一场大火、吹翻雨蓬或门帘、使小船倾斜，或把气体、蒸气吹到施法距离的尽头。
「造风术」可搭配「魔法恒定术」而永久生效。

————H————

圣居（Hallow）

塑能系〔善良〕
等级:牧师 5、德鲁伊 5
法术成分:言语、姿势、材料、法器
施法时间:24 小时
距离:接触
影响区域:以接触点为中心，半径 40 尺的弥漫范围
持续时间:立即
豁免检定:见说明
法术抗力:见说明
此法术使一个地点、居所或建筑成为神圣之地。它有四种效果:
第一，目标地点受到「反邪恶法阵」保护。
第二，所有驱散不死生物的魅力检定有+4 圣力加值，命令不死生物的魅力检定有-4 圣力减值，这不受法术抗力所影响。（若是作为德鲁伊法术，则此功用无效。）
第三，埋葬在圣居内的尸体不能转化为不死生物。
最后，你可以选择一种法术使它驻留在圣居内。法术效果的持续时间为一年，影响区域为整个圣居，不计原有的持续时间和影响区域。你可以指定法术效果是作用在所有生物、还是和你有相同信仰或阵营的生物，或拥有另一信仰或阵营的生物。例如，你可以使用「祝福术」效果，帮助区域内与你相同阵营或信仰的生物，也可以使用「绝望术」效果，妨害与你相反阵营或敌对信仰的生物。一年之后该效果便消失，但你可以重新施展「圣居」，以更换或延续其效果。
可以驻留在圣居的法术效果包括:「援助术」、「绝望术」、「祝福术」、「惊恐术」、「黑暗术」、「昼明术」、「防死结界」、「深幽黑暗术」、「侦测邪恶」、「侦测魔法」、「次元锚」、「测知谎言」、「解除魔法」、「忍受元素伤害」、「动作自如」、「消除隐形」、「防护能量伤害」、「移除恐惧」、「抵抗能量伤害」、「沈默术」、「巧言术」和「诚实之域」。豁免检定与法术抗力仍适用于这些法术效果（见各法术说明）。
同区域中，同时只能施展一次「圣居」(以及其驻留法术效果)。
「圣居」可以反制但不能解除「邪居」。
*材料成分:*价值至少 1000 金币的药草、油和熏香，加上 1000 金币 x 驻留法术的法术等级。

幻景（HallucinatoryTerrain）

幻术系（五官幻觉）
等级:吟游诗人 4、术士 / 法师 4
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:10 分钟
距离:远距（400 尺+40 尺 / 每等级）
影响区域:一个边长 30 尺的立方区域 / 每等级
持续时间:2 小时 / 每等级
豁免检定:意志过则不相信（如有交互作用）

法术抗力:不可
使一自然地形看、听、闻起来像是另一种自然地形，旷野或道路可以变得像沼泽、山丘、冰河裂缝，或其他看起来难以通过的地形。池塘变得像如茵绿草，悬崖像缓坡，大石磷峋的峡谷像宽广道路。影响区域内的建筑、装备和生物仍保持原样。
*材料成分:*一颗石头、一根嫩枝、和一小片绿色植物。

死灵定身术（HaltUndead）
死灵系
等级:术士 / 法师 3
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级）
目标:至多三个不死生物，生物之间相距不可超过 30 尺
持续时间:1 轮 / 每等级
豁免检定:意志过则无效（见说明）
法术抗力:可
此法术最多可使三个不死生物动弹不得。无智力的不死生物（如:骷髅和僵尸）无法进行豁免检定，有智力的则可做豁免检定。如果法术成功，在法术持续时间内，不死生物会动弹不得（效果类似「人类定身术」)。被定身的不死生物一旦被攻击或受伤，法术就立即失效。
*材料成分:*一撮硫磺和大蒜粉。

重伤术（Harm）
死灵系
等级:牧师 6、破坏 6
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的生物
持续时间:立即
豁免检定:意志过则效果减半（见说明）
法术抗力:可
「重伤术」会将负能量注入受术者，每施法者等级造成 10 点伤害（最大为 15 级 150 点）。如果他通过意志检定，则伤害减半。「重伤术」不会使受术者生命值降至 1 以下。
如果施展在不死生物上，其作用如同「医疗术」。

加速术（Haste）
变化系
等级:吟游诗人 3、术士 / 法师 3
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:每等级一个生物，生物之间相距不可超过 30 尺
持续时间:1 轮 / 每等级
豁免检定:强韧过则无效(无害）
法术抗力:可（无害）
受术者可用比平常快的速度移动和动作。速度加快有以下几种效果:
在进行全力攻击动作时，可以使用手上武器额外进行一次攻击，且使用最高基本攻击加值，再加上该状况下的其他调整值（「加速术」效果并不会与其他类似效果累加，像是加速类武器的效果。它提供的也并不是真正的额外动作，所以你不能用以施展第二次法术）。
受术者的攻击检定获得+1 加值，AC 获得+1 闪避加值。若 AC 发生失去敏捷调整的状况，亦同时失去此闪避加值。
受术者的所有移动方式（行走、遁地、攀爬、飞行、游泳）速度都增加 30 尺，最大可增为正常速度的两倍。速度增加视为增强加值，且由于速度增加，受术者的跳跃距离亦增加。
「加速术」效果不会累加。「加速术」可解除并反制「缓慢术」。
*材料成分:*一片甘草根切片。

医疗术（Heal）
咒法系（医疗）
等级:牧师 6、德鲁伊 7、医疗 6
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的生物
持续时间:立即
豁免检定:意志过则无效（无害）
法术抗力:可（无害）
你可将正能量注入受术者，以医治疾病和损伤。此法术可以完全治愈所有属性伤害、目盲、困惑、晕眩、目眩、耳聋、疾病、力竭、疲乏、弱智、夺魄、恶心、作呕、震慑及中毒。它也可以治疗每施法者等级 10 点伤害，最多 15 级 150 点。
「医疗术」不能移除负向等级、回复被永久吸取的等级，或被永久吸取的属性值。
如果施展在不死生物上，其作用如同「重伤术」。

集体医疗术（Heal,Mass）
咒法系（医疗）
等级:牧师 9、医疗 9
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:一个或多个生物，生物之间相距不可超过 30 尺
与「医疗术」同，差异如上述。最多能为每个生物医疗 250 点生命值。

医疗座骑（HealingMount）
咒法系（医疗）
等级:圣武士 3
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的你的座骑
持续时间:立即
豁免检定:意志过则无效（无害）
法术抗力:可（无害）
与「医疗术」同，但只能影响圣武士的专用座骑（通常是战马)。

灼热金属（HeatMetal）
变化系〔火焰〕
等级:德鲁伊 2、太阳 2
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:25 磅金属 / 每等级，物品须全部位于 30 尺的圆形范围内；或每 2 等级选定一个生物身上所有金属装备，物品之间相距不可超过 30 尺
持续时间:7 轮
豁免检定:意志过则无效（物体）
法术抗力:可（物体）
此法术可使金属温度变得极热。未被持用的非魔法金属不可进行豁免检定，魔法金属可以（魔法物品的豁免检定请见《地下城主指南》)。若该物品为某生物的持用物，则使用该生物的豁免检定加值，除非物品的豁免检定值较高。
若装备温度变高，其使用者会受到火焰伤害。若是盔甲或接触、握住、装备、搬运重于体重五分之一的物品受到影响，则该生物会受到完全伤害。若不是装备中的防具，或重量低于持有者的五分之一，只能造成最小伤害 1 或 2 点。
在法术生效的第一轮，金属会变得热使接触的人十分难受，但不会造成伤害（法术结束前一轮也一样)。第二轮（和倒数第二轮）则会造成疼痛与伤害。第三、第四与第五轮，金属会烫伤人而造成更大伤害。详见下表:

轮	金属温度	伤害
1	温暖	无
2	炎热	1d4 点伤害
3-5	烫手	2d4 点伤害
6	炎热	1d4 点伤害
7	温暖	无

任何足以冻伤生物的严寒都可以使火焰伤害无效，反之亦同，两种伤害可以 1 点消 1 点。例如，「灼热金属」造成 2 点火焰伤害，但同一轮中「冷冻射线」造成 3 点寒冷伤害，最后火焰伤害会被抵销，而该生物受到 1 点寒冷伤害。在水面下，「灼热金属」只能造成半数伤害，且将四周的水煮沸。
「灼热金属」可以反制或解除「冻寒金属」。

幻影手（HelpingHand）
塑能系
等级:牧师 3
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:5 哩
效果:鬼手
持续时间:1 小时 / 每等级
豁免检定:无
法术抗力:不可
你创造一只鬼手，用以搜寻五哩以内的特定人物。鬼手会向目标招手示意，如果目标愿意跟随，它会引导目标到你面前来。
施展法术时，鬼手会出现在你面前，你要对其详述一个人或生物的外在特征:包括种族、性别、外貌等，但不能是模糊不清的特质（如:等级、阵营或职业)。描述完成后，鬼手会飞驰去搜寻符合条件的目标。所需时间视目标距离而定:

距离	搜寻所需时间
100 尺以内	1 轮
1000 尺	1 分钟
1 哩	10 分钟
2 哩	1 小时
3 哩	2 小时
4 哩	3 小时
5 哩	4 小时

一旦鬼手找到目标，它会示意请目标跟随它。如果目标愿意跟随，鬼手会指向你所在的方向，带领目标走最短且可行的路径。鬼手会在目标前方 10 尺盘旋，最高可以每轮 240 尺的速度前进。当鬼手带领目标到达你面前之后就立刻消失。
鬼手不会强迫目标人物朝你前进，如果目标选择不跟随，鬼手会在法术持续时间内继续招手示意，最后消失。如果在目标前来的路程中超过了法术持续时间，鬼手便会消失，目标必须自行前来。
如果在半径 5 哩内有多个符合叙述的目标，鬼手会找出最近的一个。如果该目标拒绝跟随鬼手，鬼手不会去搜寻第二个。如果经过 4 小时搜寻仍没有发现符合叙述的目标，鬼手会回到你面前，摊开手掌（表示毫无所获)，然后消失。
鬼手没有实际肉体，除了你和目标外，对其他人而言它是隐形的。它不能参加战斗，也不能执行搜寻及引路以外的任

务。它不能穿过实体，但是能渗过小裂口或缝隙。它不能移动到超过施法位置 5 哩以外的地方。

英雄宴（Heroes'Feast）
塑能系〔创造〕
等级:德鲁伊 6、牧师 6
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:10 分钟
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
效果:每等级可提供一个生物享用
持续时间:1 小时+12 小时（见说明）
豁免检定:无
法术抗力:不可
作出一份丰盛的飨宴，包括:豪华桌椅、完善客服、食物和饮料。享用飨宴需耗费一小时，所有效果在享用完毕后才起作用。所有参加者的疾病、生病、反胃都会痊愈，在接下来 12 小时内对毒素免疫，并在饮用神仙美酒般的饮料后，获得 1d8 点暂时生命值，每 2 施法者等级再+1（最多+10）。若参加者食用美食，其攻击检定及意志检定均获得+1 士气加值，且在 12 小时内对恐惧效果免疫。
如果飨宴被打断，法术就被破坏，所有效果都取消。

英勇术（Heroism）
惑控系（胁迫）〔影响心灵〕
等级:吟游诗人 2、术士 / 法师 3
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的活物
持续时间:10 分钟 / 每等级
豁免检定:意志过则无效（无害）
法术抗力:可（无害）
在战斗中赐予生物大无畏的勇气与士气。受术者的攻击检定、豁免检定与技能检定都获得+2 士气加值。

高等英勇术（Heroism,Greater）
惑控系（胁迫）〔影响心灵〕
等级:吟游诗人 5、术士 / 法师 6
持续时间:1 分钟 / 每等级
与「英勇术」同，但受术者的攻击检定、豁免检定与技能检定获得+4 士气加值，对恐惧效果免疫，且获得等同与你施法者等级的暂时生命值（最大 20）。

躲避动物（HidefromAnimal）
防护系
等级:德鲁伊 1、巡林客 1
法术成分:姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的一个生物 / 每等级
持续时间:10 分钟 / 每等级(解消)
豁免检定:意志过则无效（无害）
法术抗力:可
被此法术保护的生物不会被动物察觉（见到、听到、闻到），即使是特异或超自然感应能力（像是替代视觉、免视、灵活嗅觉、颤动感知）也都无法侦测到受术者或找到其所在。所有动物会无视受术者的存在。受术者可以站在饥饿的狮子面前而不受伤害，甚至完全不会被注意到。如果任一受术者接触动物或攻击任何生物（无论是否藉由法术），所有受术者身上的法术效果都同时消失。

躲避死灵（HidefromUndead）
防护系
等级:牧师 1
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的一个生物 / 每等级
持续时间:10 分钟 / 每等级(解消)
豁免检定:意志过则无效（无害）（见说明）
法术抗力:可
被此法术保护的生物不会被不死生物察觉（见到、听到、闻到），即使是特异或超自然感应能力（像是替代视觉、免视、灵活嗅觉、颤动感知）也都无法侦测到受术者或找到其所在。无智力的不与生物会无视受术者的存在，有智力的不死生物则可进行意志检定，如果失败，则无法看见受术者。但如果他有理由相信有看不见的对手存在，则可以试着寻找或进行攻击。
如果任一受术者试图驱散、命令或接触不死生物，或攻击任何生物（无论是否藉由法术），所有受术者身上的法术效果都同时消失。

动物定身术（HoldAnimal）
惑控系（胁迫）〔影响心灵〕
等级:动物 2、德鲁伊 2、巡林客 2
法术成分:言语、姿势
目标:一只动物
与「人类定身术」同，但受术者为单一动物，而非人形生物。

怪物定身术（HoldMonster）
惑控系（胁迫）〔影响心灵〕
等级:吟游诗人 4、秩序 6、术士 / 法师 5
法术成分:言语、姿势、材料 / 法器
目标:一个活物
与「人类定身术」同，但受术者是意志检定失败的一个活物。
*秘法材料成分:*一枝坚硬金属棒或杆，可以是非常小的钉子。

集体怪物定身术（HoldMonster,Mass）
惑控系（胁迫）〔影响心灵〕
等级:术士 / 法师 9
目标:一个或多个生物，生物之间相距不可超过 30 尺
与「人类定身术」作用相同，但可影响多个意志检定失败的活物。

人类定身术（HoldPerson）
惑控系（胁迫）〔影响心灵〕
等级:吟游诗人 2、牧师 2、术士 / 法师 3
法术成分:言语、姿势、器材 / 法器
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级）
目标:一个人形生物
持续时间:1 轮 / 每等级(解消)（见说明）
豁免检定:意志过则无效（见说明）
法术抗力:可
受术者在原地被麻痹而动弹不得。他的意识和呼吸如常，但是不能进行其他动作，包括说话。受术者每轮可试着进行豁免检定以终止法术效果，视为整轮动作且不会让人进行借机攻击。
有翼生物被麻痹后就不能挥动翅膀而坠落。正在游泳的生物被麻痹后就无法游泳而有可能溺水。
*秘法器材成分:*一块小而端正的铁块。

集体人类定身术（HoldPerson,Mass）
惑控系（胁迫）〔影响心灵〕
等级:术士 / 法师 7
目标:一个或多个人形生物，生物之间相距不可超过 30 尺
与「人类定身术」作用相同，但效果如上所述。

封门术（HoldPortal）
防护系
等级:术士 / 法师 1
法术成分:言语
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级）
目标:一个开口，面积至多 20 平方尺 / 每等级
持续时间:1 分钟 / 每等级（解消）
豁免检定:无
法术抗力:不可
此法术堵住任一木门、铁门、石门、城门、窗户或百叶窗。魔法将其牢牢封住，如同紧关且上锁。「敲击术」或「解除魔法」成功可以抵销其效果。若要破坏受此法术影响的门户，其 DC+5。

圣洁灵光（HolyAura）
防护系〔善良〕
等级:牧师 8、善良 8
法术成分:言语、姿势、器材
施法时间:1 标准动作
距离:20 尺
目标:以你为中心，半径 20 尺爆发范围内的一个生物 / 每等级
持续时间:1 轮 / 每等级(解消)
豁免检定:见说明
法术抗力:可（无害）
一股灿烂的圣光围绕受术者，保护他们不受攻击与邪恶阵营生物的施法，邪恶阵营生物在击中受术者时会目盲。此防护系法术有四种效果:
首先，被保护生物的 AC 有+4 卸劲加值，豁免检定有+4 抗力加值。与「防护邪恶」不同，这些加值可适用所有攻击，而非只针对邪恶阵营生物。
接着，被保护生物对抗邪恶领域法术或邪恶阵营生物所施的法术时，获得法术抗力 25。
第三，此法术可阻挡心灵影响或附身法术，效果如同「防护邪恶」。
最后，如果邪恶阵营生物以近战攻击击中被保护生物，该邪恶阵营生物会目盲（与「目盲术 / 耳聋术」同，强韧检定过可以抵销此效果，不过必须使用「圣洁灵光」的豁免检定 DC)。
*器材成分:*装着圣物（如:圣人法袍的碎片，或神圣文字的断简残篇）的超小型古物盒。这个古物盒至少价值 500 金币。

圣光击（HolySmite）
塑能系〔善良〕
等级:善良 4
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级）
影响区域:半径 20 尺的爆发范围
持续时间:立即(1 轮)(见说明)
豁免检定:意志过则部分生效（见说明）
法术抗力:可
你以神圣力量重击敌人，只有邪恶阵营与中立阵营生物会受伤，善良生物不受影响。

对范围内的所有邪恶阵营生物造成每 2 施法者等级 1d8 点伤害，最高 5d8 点，(对邪恶异界生物则造成每等级 1d6 点伤害，最大 10d6 点)并使其目盲一轮。若通过意志检定则伤害减半，且不会目盲。
中立生物只会受到一半伤害，且不会目盲。若通过意志检定，伤害再减少一半（只有原伤害的四分之一）。

圣剑术（HolySword）
塑能系〔善良〕
等级:圣武士 4
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的近战武器
持续时间:1 轮 / 每等级
豁免检定:无
法术抗力:不可
此法术将圣力导入你的剑，或你所选择的其他近战武器。该武器有如+5 神圣武器（攻击检定与伤害掷骰获得+5 增强加值，遇上邪恶生物再额外造成 2d6 点伤害）。此武器还散发出「反邪恶法阵」(效果如同该法术）。如果法阵消失，武器会在你的回合以即时动作再创造一个法阵。如果武器脱手，此法术效果会在下一轮自动消失。你一次只能持有一把圣剑。
如果此法术施展在魔法武器上，在法术持续时间内，法术效果会暂时取代武器原有效果和增强加值。此法术效果和「祝福武器」，或其他任何调整武器的效果都不会累加。
此法术不能作用在神器上。
*注意:*精制品武器的攻击加值与此法术的增强加值不能累加。

圣言（HolyWord）
塑能系〔善良、音波〕
等级:牧师 7、善良 7
法术成分:言语
施法时间:1 标准动作
距离:40 尺
影响区域:以你为中心，半径 40 尺扩散范围内的非善良阵营生物
持续时间:立即
豁免检定:无，或意志过则无效（见说明）
法术抗力:可
区域内的非善良阵营生物若听到「圣言」会造成两种效果。

生命骰数	效果
与施法者等级同	耳聋
施法者等级-1 以下	目盲、耳聋
施法者等级-5 以下	麻痹、目盲、耳聋
施法者等级-10 以下	死亡、麻痹、目盲、耳聋

效果具有累加性，且无法进行豁免检定。
*耳聋:*该生物耳聋 1d4 轮。
*目盲:*该生物目盲 2d4 轮。
*麻痹:*该生物被麻痹且无助 1d10 分钟。
*死亡:*活着的生物死亡，不死生物被摧毁。
如果你处于原属位面，则非善良阵营的外界生物会立即被驱逐回他们的原属异界。被驱逐的生物在 24 小时内都无法回来。无论该生物有没有听到「圣言」都有效，但可进行意志检定（有-4 减值），通过则不受驱逐。
生命骰数比你施法者等级大的生物不受影响。

凋死术（HorridWilting）
死灵系
等级:术士 / 法师 8、水 8
法术成分:言语、姿势、材料 / 法器
施法时间:1 标准动作
距离:远距（400 尺+40 尺 / 每等级）
目标:一个或多个活物，生物之间相距不可超过 60 尺
持续时间:立即
豁免检定:强韧过则效果减半
法术抗力:可
此法术会蒸发活物体内的水分，造成每施法者等级 1d6（最高 20d6）点伤害。对水元素及植物型生物特别具杀伤力，每施法者等级可造成 1d8（最高 20d8）点伤害。
*密法材料成分:*一小块海绵。

催眠图纹（HypnoticPattern）
幻术系（心灵幻觉）〔影响心灵〕
等级:吟游诗人 2、术士 / 法师 2
法术成分:言语（吟游诗人）、姿势、材料（见说明）
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级）
效果:半径 10 尺扩散范围内散发着彩色光芒
持续时间:专注+2 轮
豁免检定:意志过则无效
法术抗力:可
空中出现五光十色眼花撩乱的色彩令生物着迷。被影响生物的 HD 总数为 2d4，每施法者等级再+1（最高+10）。HD 最少的生物最先被影响，HD 相同的话，较靠近施法者的先被影响。若剩下的 HD 不足以影响其他生物则舍去不计。被影响的生物会陷入迷魂状态。无法视物的生物不受影响。
术士和法师施法时不须言语，但是吟游诗人必须唱歌、奏乐，或吟诵韵诗以作为言语法术成分。
*材料成分:*一根点燃的熏香，或是充填磷光物质的水晶权杖。

催眠术（Hypnotism）
惑控系（胁迫）〔影响心灵〕
等级:吟游诗人 1、术士 / 法师 1
法术成分:言语、姿势
施法时间:一轮
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
影响区域:数只活物，相距不可超过 30 尺
持续时间:2d4 轮（解消）
豁免检定:意志过则无效
法术抗力:可
你的手势和咒语可让身旁生物迷魂，因而停下来茫然望着你。你可以趁他心神恍惚时给予建议，此时他会觉得你的要求听起来更有道理。掷 2d4 以决定被影响生物的 HD 总数。HD 最少的生物最先被影响。只有看得到或听得到你的生物才会被影响，但不需要听懂你的话。
如果在战斗中使用此法术，目标生物的豁免检定有+2 加值。如果法术只影响一个不在战斗中的生物，他的豁免检定有-2 减值。
陷入迷魂状态的生物态度会比其原有态度更友好两级（见 72 页有关于非玩者人物态度的说明），也因此让你可以对他提出一个要求（如果你能和他沟通的话）。要求必须简短合理。即使法术持续时间结束，他仍然会以受法术影响后的态度对待你，但仅限于与那个特殊要求有关的事情。
未通过豁免检定的生物不会记得你曾经对他施展此法术。

————I————

冰风暴（IceStorm）
塑能系〔寒冷〕
等级:德鲁伊 4、术士 / 法师 4、水 5
法术成分:言语、姿势、材料 / 法器
施法时间:1 标准动作
距离:远距（400 尺+40 尺 / 每等级）
影响区域:半径 20 尺、高 40 尺的柱状范围
持续时间:一整轮
豁免检定:无
法术抗力:可
整轮内，巨大冰雹从天而降，对区域内所有生物造成 3d6 点敲击伤害及 2d6 点寒冷伤害。同时区域内所有「聆听」检定遭受-4 减值，行走速度减半。超过法术持续时间后，冰雹随即消失，没有任何后续影响(除了已造成的伤害外)。
*秘法材料成分:*一撮灰尘及几滴水。

鉴定术（Identify）
预言系
等级:吟游诗人 1、魔法 2、术士 / 法师 1
法术成分:言语、姿势、材料 / 法器
施法时间:1 小时
距离:接触
目标:接触到的一个物体
持续时间:立即
豁免检定:无
法术抗力:不可
此法术使你得知单一魔法物品的所有魔法属性，包括如何启动其功能，或还可散发几次能量等。
鉴定术」对神器无效（请参阅《地下城主指南》中对神器的说明）。
*秘法材料成分:*辗碎一颗价值至少 100 金币的珍珠，与一根猫头鹰羽毛一起拌入酒中，在施法前饮用。

迷幻手稿（IllusoryScript）
幻术系(魅影幻觉)〔影响心灵〕
等级:吟游诗人 3、术士 / 法师 3
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 分钟以上(见说明)
距离:接触
目标:接触到的一个物体，重量至多 10 磅
持续时间:1 天 / 每等级(解消)
豁免检定:意志过则无效(见说明)
法术抗力:可
你可在羊皮纸、纸张或其他任何适合书写的物体上，写下指示或资讯，看起来像是某种异国或魔法字体。只有施法时指定的对象可以阅读此字体，其他人完全无法理解。幻术师可以认出这是「迷幻手稿」。
任何未授权的生物若试图阅读此手稿，都会触动幻术效果，必须进行豁免检定。成功的话，他可顺利把目光移开，只略微感受到一丝紊乱。失败则会陷于你施法时植入的「暗示」效果。「暗示」只能维持 30 分钟。典型的暗示像是「阖上书离开」、「忘了这本书的存在」等。如果被「解除魔法」解除，「迷幻手稿」和其隐藏的讯息会一起消失。要以法术读取隐藏讯

息，唯有施展「真实目光」，再配合「阅读魔法」或「通晓语言」才行。
施法时间视所写入的讯息长短而定，不过最少 1 分钟。
*材料成分:*以铅为原材料的墨水（价值至少 50 金币）。

幻墙术（IllusoryWall）
幻术系（虚假幻觉）
等级:术士 / 法师 4
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
效果:大小为 1 尺 x10 尺 x10 尺的幻象
持续时间:永久
豁免检定:意志过则不相信（如有互动）
法术抗力:不可
此法术创造出类似墙、地板、天花板或同类型平面的幻象，看起来完全像真的一样，但任何物体都可以轻易穿越它。当此法术用来隐藏坑洞、陷阱或一般门时，任何不需要视觉的侦测能力都可以正常运作。触摸或接触可以发觉幻象，但是不会使此幻象消失。

法术灌输（ImbuewithSpellAbility）
塑能系
等级:牧师 4、魔法 4
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:10 分钟
距离:接触
目标:接触到的生物（见说明）
持续时间:永久，直到能量散发（解消）
豁免检定:意志过则无效（无害）
法术抗力:可（无害）
将你已准备好的法术及施法能力转移给另一生物。目标生物的智力值不得小于 5,感知值不得小于 9。只有牧师的防护系、预言系和咒法系（医疗学派）法术可以转移。可转移的法术等级和数目视目标生物 HD 而定，即使施展多次「法术灌输」也不能超过此数目限制。

目标生物生命骰数	可灌输法术数量
2 或以下	一个一级法术
3-4	最多两个一级法术
5 或以上	最多两个一级和一个二级法术

被转移之法术的效果（包括距离、持续时间、影响区域等）以你的施法者等级计算，而非受术者的等级。

一旦你施展「法术灌输」在另一人物身上，在受术者施展该转移法术、死亡或你解除「法术灌输」之前，你都不能再准备新的四级法术来取代用掉的「法术灌输」。如果接受法术灌输的对象滥用法术，你依旧必须为此向你的神祇或规范负责。如果你的四级法术数目上限因故降低到少于作用中的「法术灌输」数目，则最近一次施展的「法术灌输」会自动解除。
要施展具有言语成分的魔法，受术者必须能说话。要施展具有姿势成分的魔法，受术者必须有像人类的手。要施展具有材料或器材成分的魔法，受术者必须拥有必要的材料或器材。

内爆术（Implosion）
塑能系
等级:牧师 9、破坏 9
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:每轮可选定一个实体生物
持续时间:专注（最多四轮）
豁免检定:强韧过则无效
法术抗力:可
在实体生物体内制造破坏性共振。你每保持专注一轮，便能使一个生物从体内瓦解而死亡（效果为「立即」，无法解除）。每施展一次「内爆术」，对同一生物只能瞄准一次。
「内爆术」对气体生物或虚体生物无效。

禁锢术（Imprisonment）
防护系
等级:术士 / 法师 9
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的生物
持续时间:立即
豁免检定:意志过则无效（见说明）
法术抗力:可
当你接触敌人并施展「禁锢术」时，他会进入静滞状态（见「永恒静滞」），并被埋入地下深处的小球体内。只有在「禁锢术」生效的地方施展「解锢术」才能解除此效果。使用魔法搜寻（如:水晶球、「物品定位术」或其他类似预言类法术）都不能发现被禁锢者，只有「感知位置」才可以。「奇迹术」或「愿望术」不能解放被禁锢者，但能得知被埋葬地点。施展「禁锢术」时，如果你知道受术者的名字及部分背景，则他的豁免检定受到-4 减值。

焚云术（IncendiaryCloud）
咒法系（创造）〔火焰〕
等级:火 8、术士 / 法师 8
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级）
效果:扩散出半径 20 尺、高 20 尺的云
持续时间:1 轮 / 每等级
豁免检定:反射过则效果减半（见说明）
法术抗力:不可
「焚云术」会造出翻搅的云雾，伴随着白热的余烬。云雾阻挡所有视线，效果如同「云雾术」。此外，余烬对身处云雾中的生物造成每轮 4d6 点火焰伤害。受术者若通过反射检定，则效果减半。
「焚云术」的云雾以每轮 10 尺的速度远离你，与「死云术」同，每轮都要以新的起源点位置计算扩散范围。你可以专注使云雾（起源点）每轮移动 60 尺。云雾的任何一部份如果超过法术距离就会自行消散，而扩散范围也因此减少。
与「云雾术」一样，风可以吹散焚云，且不能在水下施展。

造成致命伤（InflictCriticalWounds）
死灵系
等级:牧师 4、破坏 4
与「造成轻伤」同，但「造成致命伤」会造成 4d8 点伤害，每施法者等级再+1 点伤害，最高+20。

集体造成致命伤（InflictCriticalWounds,Mass）
死灵系
等级:牧师 8
与「集体造成轻伤」同，但「集体造成致命伤」会造成 4d8 点伤害，每施法者等级再+1 点伤害，最高+40。

造成轻伤（InflictLightWounds）
死灵系
等级:牧师 1、破坏 1
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的生物
持续时间:立即
豁免检定:意志过则效果减半
法术抗力:可
藉由手掌接触受术者将负能量灌入，造成 1d8 点伤害，每施法者等级再+1 点伤害，最高+5 点。
因为不死生物是以负能量为能源，这个法术不但不能伤害它们，反而会帮它们治疗等量伤害。

集体造成轻伤（InflictLightWounds）
死灵系
等级:牧师 5、破坏 5
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:每等级一个生物，生物之间相距不可超过 30 尺
持续时间:立即
豁免检定:意志过则效果减半
法术抗力:可
扩散出负能量，可对附近的活物造成 1d8 点伤害，每施法者等级再+1 点伤害，最高+25 点。
与其他造成伤害类法术相同，「集体造成轻伤」会治疗不死生物，而非造成伤害。可以自发施法伤害类法术的牧师，也可以自发施法集体造成伤害类法术。

造成小伤（InflictMinorWounds）
死灵系
等级:牧师 0
豁免检定:意志过则无效
与「造成轻伤」同，但所造成的伤害值为 1 点，且通过意志检定则完全不造成伤害。

造成中度伤(InflictModerateWounds)
死灵系
等级:牧师 2
与「造成轻伤」同，但「造成中度伤」会造成 2d8 点伤害，每施法者等级再+1 点伤害，最高+10。

集体造成中度伤（InflictModerateWounds,Mass）
死灵系
等级:牧师 6
与「集体造成轻伤」同，但「集体造成中度伤」会造成 2d8 点伤害，每施法者等级再+1 点伤害，最高+30。

造成重伤（InflictSeriousWounds）
死灵系
等级:牧师 3
与「造成轻伤」同，但「造成重伤」会造成 3d8 点伤害，每施法者等级再+1 点伤害，最高+15。

集体造成重伤（InflictSeriousWounds,Mass）
死灵系
等级:牧师 6
与「集体造成轻伤」同，但「集体造成重伤」会造成 3d8 点伤害，每施法者等级再+1 点伤害，最高+35。

夺魄术（Insanity）
惑控系（胁迫）〔影响心灵〕
等级:术士 / 法师 7
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级）
目标:一个活物
持续时间:立即
豁免检定:意志过则无效
法术抗力:可
目标生物会持续受到「困惑术」攻击。
「移除诅咒」不能移除「夺魄术」，而「高等复原术」、「医疗术」、「有限愿望」、「奇迹术」和「愿望术」可以。

疫病虫群（InsectPlague）
咒法系（召唤）
等级:牧师 5、德鲁伊 5
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:一轮
距离:远距（400 尺+40 尺 / 每等级）
效果:每三等级一群蝗虫，彼此之间必需相邻
持续时间:1 分钟 / 每等级
豁免检定:见说明
法术抗力:不可
召唤出数群蝗虫（每 3 等级一群，至多在 18 级时可召 6 群）。虫群必须彼此相接（多个虫群必须占据连续的区块）。你可以在有生物的地方召唤虫群，他们随即攻击该地的生物。召唤来的虫群只会停留在原地，不会追击逃跑的生物。
请参照《怪物图鉴》中有关蝗虫群的说明。

隐形（Invisibility）
幻术系（五官幻觉）
等级:吟游诗人 2、术士 / 法师 2、诡术 2
法术成分:言语、姿势、材料 / 法器
施法时间:1 标准动作
距离:个人或接触
目标:自己，或一个生物，或重量至多 100 磅 / 每等级的一个物品
持续时间:1 分钟 / 每等级（解消）
豁免检定:意志过则无效（无害）或意志过则无效（无害，物体）
法术抗力:可（无害）或可（无害，物体）
受术者或物品从其他人视线里消失，即使有黑暗视觉也看不见。受术者若有装备装备，装备也一同消失。如果你将此法术施展在别人身上，则你和盟友也同样看不到受术者，除非你原本就能看到隐形事物，或施展具有类似功效的魔法。
从受术者身上掉落或放下的物品会现形，拿起塞进衣物或背包的物品变为隐形。虽然光源可以变成隐形，但是照明效果却不会消失（变成看不见的光源，却具有照明效果）。受术者携带物品超过 10 尺的部分也会现形，如:拖曳的绳索。
当然，受术者并非受到「沈默术」影响，所以在某些情况下仍会被发觉（如:踩到水坑）。如果受术者攻击了任何生物，法术效果就会结束。攻击包括:用法术瞄准敌人，或瞄准有敌人的区域（谁是敌人依受术者认知而定）。对无人持用的物品采取动作不会结束此法术效果，间接造成伤害也不算攻击。所以隐形者可以打开门、说话、饮食、爬楼梯、召唤怪物并要求他攻击、当敌人在吊桥上时切断吊索、在远处触动陷阱、打开闸门放出守卫犬等。如果他采取直接攻击，他和装备会立刻现形。注意:只影响盟友而不影响敌人的法术不算攻击（如「祝福术」），即使其影响范围内有敌人存在。
有关隐形在战斗中的效果，请见 151 页表 8-5:攻击检动调整值与表 8-6:AC 调整值。
「隐形」可搭配「魔法恒定术」而永久生效，但只能施于物品上。
*秘法材料成分:*一小根包在透明胶内的睫毛。

高等隐形（Invisibility,Greater）
幻术系（五官幻觉）
等级:吟游诗人 4、术士 / 法师 4
法术成分:言语、姿势
目标:自己或接触到的生物
持续时间:1 分钟 / 每等级（解消）
豁免检定:意志过则无效（无害）
与「隐形」同，但受术者进行攻击后，法术效果不会消失。

集体隐形（Invisibility,Mass）
幻术系（五官幻觉）
等级:术士 / 法师 7
法术成分:言语、姿势、材料
距离:远距（400 尺+40 尺 / 每等级）
目标:任意数目生物，生物之间相距不可超过 180 尺
与「隐形术」同，但可以使一群生物隐形。如果这些生物中有任何一个发动攻击，全部隐形效果都会终止。隐形生物互相看不到对方。如果某个目标生物离开群体 180 尺以上，则他身上的隐形效果会消失（如果目标生物只有两个，移动中的那个人会现形。如果两个人都在移动中，则两者都会现形）。
*材料成分:*一小块包在透明胶内的睫毛。

消除隐形（InvisibilityPurge）
塑能系
等级:牧师 3
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:个人
目标:自己
持续时间:1 分钟 / 每等级（解消）
一道力场环绕在你身边，使所有隐形效果消失，法术范围为半径 5 尺 / 每施法者等级。区域任何不可见的事物都会现形。

隐形法球（InvisibilitySphere）
幻术系（五官幻觉）
等级:吟游诗人 3、术士 / 法师 3
法术成分:言语、姿势、材料
影响区域:围绕在生物或接触到的物体边，半径 10 尺的弥漫范围
与「隐形」同，但影响区域是受术者半径 10 尺内的所有生物。影响区域的起源点会跟着受术者移动。
受影响的生物能正常看到彼此与自己。走出影响区域外的生物就会现形，但在施法之后才走进影响区域内的生物不会变成隐形。除了受术者之外的受影响生物进行攻击时会使自己现形。受术者本身进行攻击时，会使此法术效果终止。

铜筋铁骨（IronBody）
变化系
等级:土 8、术士 / 法师 8
法术成分:姿势、材料 / 法器
施法时间:1 标准动作
距离:个人
目标:自己
持续时间:1 分钟 / 每等级（解消）
此法术将你变成铜筋铁骨，具有数种强力抗力和属性。
你获得 15/精金的伤害减免。你对目盲、重击、属性值伤害、耳聋、疾病、溺水、电击、毒素、震慑和所有会影响你生理或呼吸的法术免疫，因为你已经没有生理反应或呼吸。强酸和火焰只能你造成一半伤害。但是你也容易被任何可以影响铁魔像的特殊攻击所影响。
你的力量值有+6 增强加值，但敏捷值受到-6 减值（最多降至 1 点），速度减为一半。你像穿了全身铠甲一样，有 50%的奥术失效几率和-8 防具检定减值。你不能饮水（因此不能饮用药水）或弹奏管乐器。
你的徒手攻击视为武装攻击，造成的伤害等同于同体型人物使用木棒（小体型人物为 1d4 点，或中体型人物为 1d6 点）。
你的体重增加十倍，因此在水里会像石头一样下沉。不过在法术持续时间内，你可以承受海底的水压及无空气状态。
*秘法材料成分:*一小块曾是铁魔像、英雄盔甲或战争机器一部份的铁块。

金刚木（Ironwood）
变化系
等级:德鲁伊 6
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 分钟 / 每变化 1 磅
距离:0 尺
目标:一件「金钢木」材质物品，重量至多 5 磅 / 每等级
持续时间:1 天 / 每等级(解消)
豁免检定:无
法术抗力:不可
「金刚木」是德鲁伊由普通木材变出的魔法材质。「金刚木」基本上保留了天然木头的特性，但像钢一样坚固、沉重且抗火。会影响金属或铁的法术（如「灼热金属」）对「金刚木」没有作用。但会影响木头的法术（如「塑木术」），则可正常作用，不过「金刚木」不可燃。将此法术与「塑木术」，或木工相关的「手艺」技能检定同时使用，可以制作出功能有如钢制品的木制品。因此，木制铠甲和木剑可以和钢铁材质的一样耐用。德鲁伊可以自由使用这些制品。
更有甚者，如果你制造出的「金刚木」物品总重量只有法术上限的一半，则由这些「金刚木」造出的任何武器、盾牌或盔甲都是+1 魔法物品。
*材料成分:*削成成品形状的木头。

————J————

跳跃术（Jump）

变化系
等级:德鲁伊 1、巡林客 1、术士／法师 1
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的生物
持续时间:1 分钟／每等级（解消）
豁免检定:意志过无效（无害）
法术抗力:可
受术者在「跳跃」技能检定上获得+10 增强加值，施法者等级 5 级时则为+20，9 级以上则为+30（最大）。
*材料成分:*一只蚱蜢后腿，在施法时折断。

————K————

利刃术（KeenEdge）

变化系
等级:术士／法师 3
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺／每 2 等级）
目标:一把武器或 50 个射击物，施法之时需彼此相接
持续时间:10 分钟／每等级
豁免检定:意志过则无效（无害，物体）
法术抗力:可（无害，物体）
你可使武器更加锋利，提升其重击能力。此法术使武器重击范围加倍，原重击范围 20 将变为 19-20，原为 19-20 的武器变为 17-20，原为 18-20 者变为 15-20。此法术只能施展在刺击或挥砍类武器。如果施展在箭矢上，无论是否击中目标，发射后法术效果就消失。在此法术下，手里剑视为箭矢而非抛掷类武器。
可增加武器重击范围的效果不能累加，例如「利刃术」与「精通致命攻击」专长。「利刃术」不能施于天生武器上，像是利爪。

敲击术（Knock）

变化系
等级:术士／法师 2
法术成分:言语
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺／每等级）
目标:一扇门、一个盒子或箱子，面积不超过 10 平方尺／每等级
持续时间:立即（见说明）
豁免检定:无
法术抗力:不可
「敲击术」可以打开卡住、闩住、锁住、封住和被「秘法锁」锁住的门。也可以打开秘门、锁住的箱子或盒子。同时也可以把熔接、铸住或炼住的部分松开（前提是它们是用以闭紧事物）。如果用来打开「秘法锁」锁住的门，它不会移除「秘法锁」，只是使其停止作用 10 分钟。除此之外，其他打开的门都不会自行再锁上或卡住。「敲击术」不能抬起有栅栏的城门或类似障碍（如:铁闸门），也不会影响绳索、藤蔓等事物。3 级施法者可以对面积不超过 30 平方尺的门施展「敲击术」（如:7 尺 x4 尺的门）。每施展一次可以去除两种闭门法。例如，同时被锁住、闩住、封住的门，需要施展两次「敲击术」才能打开。

指北术（KnowDirection）

预言系
等级:吟游诗人 0、德鲁伊 0
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:个人
目标:自己
持续时间:立即
你可得知哪一个方向为北方。只要在具有「北方」的环境里，此法术都有效，在异界就可能无效。你只有在施展法术当时知道北方位置，如果没有藉由某些参考点来定出方向，仍可能再度迷失方向。

————L————

通晓传奇（LegendLore）

预言系
等级:吟游诗人 4、知识 7、术士／法师 6
法术成分:言语、姿势、材料、器材
施法时间:见说明
距离:个人
目标:自己
持续时间:见说明
你可知道关于某重要人物、地点或事物的传奇历史。如果人物或事物就在你眼前，或你正在该地点，则施法只需要 1d4x10 分钟。如果你只有关于此人物、地点或事物的详细资讯，则施法需要 1d10 天，且得知的传奇较不完整明确（不过通常足以使你找到此人物、地点或事物，而有更好的条件施展「通晓传奇」）。如果你手上只有相关传言，则施法需要 2d6 周，且结果含糊不全（通常是让你得知较多资讯，而有更好的条件施展「通晓传奇」）。
在施法时你不能进行其他日常活动，如:进食、睡眠等。施法完成时，有关此人物、地点或事物的传奇会映入你脑海。这些传奇可能是人们还流传着，或已被遗忘，甚至从来不为人知的事。如果该人物、事物或地点没有传奇般的事迹，则你一无所获。一般而言，11 级以上的人物与其争斗的对手、他们持有的重要魔法物品，和他们重要事迹的发生地，都可算是传奇般的历史。
施展「通晓传奇」所得到的结果范例如下:
你拿到一把神秘斧头，此法术显示:「这斧头对作恶之人是烫手山芋，即使是手把也会咬他一口。只有真正的石之子女，爱上摩拉丁或被摩拉丁所爱之人，双唇咏出圣言『鲁那格』，才能唤醒斧中沉睡的力量」。
关于某个你知道许多详细资料的传奇圣武士:「凡纳雄被死之荣耀与生之本分所拒，静待于禁忌山脉之下」（此圣武士在山脉里的洞穴内被石化）。
关于某个上古遗迹，你只从半毁的墓穴里略知一二:「自称莉丝的术士建立了无字图书馆和无神神殿。阅读及拜神之人在一日之内拆毁了它们」（这些提示或许足以使你挖掘更多线索及细节，你可以再用「通晓传奇」得到更好结果）。
*材料成分:*价值至少 250 金币的熏香。
*器材成分:*四小条象牙围成方形（每支价值至少 50 金币）。

李欧蒙秘藏箱（Leomund’sSecretChest）

咒法系（召唤）
等级:术士／法师 5
法术成分:言语、姿势、器材
施法时间:10 分钟
距离:见说明
目标:一个盒子，及 1 立方尺／每等级大小的物品
持续时间:60 天，或直到能量散发
豁免检定:无
法术抗力:不可
将一个箱子藏到灵界中，最多 60 天，并能随时取回。箱子容量为施法者每等级 1 立方尺以下（与箱子的实际大小无关，箱子通常约为 3 尺 x2 尺 x2 尺）。如箱内有任何活物，此法术有 75%的机会施法失败。一旦箱子被隐藏，你必需专注以取回（标准动作），箱子会出现在你身旁。
此箱必须由名匠精心为你打造订做，而且索价不菲。如果主要材料是木头，必须是黑檀木、黄檀木、檀香木、柚木等高级木材。其角落配件、钉子和其他物品必须由白金打造。如果主要材料是象牙，金属配件必须是黄金。如果是用青铜、铜或银打造，配件必须是银或琥珀金（一种昂贵的金属）。箱子至少价值 5000 金币。造好之后，你必须制作一个极小的复制品（使用相同材料并精雕细琢），看起来就像是完美的缩小品（价值至少 50 金币）。你只能同时拥有一对这种箱子，就算使用「愿望术」也不能增加。箱子本身不具魔法，你可以像一般箱子一样锁上它、施法保护它，或做任何你可以对一般箱子所做的事。
施法时，将双手同时放在箱子及其复制品上，箱子会消失到灵界。要使用复制品才能将其取回。消失 60 天之后，每多一天，永久失去此箱的机会就增加 5%。如果缩小品遗失或被毁，就完全无法将箱子召回，即使施展「愿望术」也一样。你可以组个异界探险队出发找寻它。
活物在箱内须正常进食、睡眠、衰老，如果食物、水分、空气或其他生存必需品用尽，他也会死亡。
*器材成分:*箱子及其复制品。

李欧蒙庇护所（Leomund’sSecureShelter）

咒法系（创造）
等级:吟游诗人 4、术士／法师 4
法术成分:言语、姿势、材料、器材（见说明）
施法时间:10 分钟
距离:近距（25 尺+5 尺／每 2 等级）
效果:20 尺见方的建筑物
持续时间:2 小时／每等级（解消）
豁免检定:无
法术抗力:不可
召唤出一座坚固小屋或农舍，其建造材料是以施法时所在区域的常见建材（石头、木材或稻草）。地板平坦、洁净又干燥，看起来是一座平凡的小屋，有扇坚固的门、两扇窗及一座小火炉。
庇护所里没有任何热源或冷却源（除了天然隔热外）。因此它如同一般住所，必须加热以保暖，过热当然也会影响居民。住所提供了相当的安全保障，不论其原材料为何，都如同石造建筑一样强固，也如同石头一样防火。除了攻城器与巨人的投掷，并不会因箭矢或弹丸而损坏建筑。
门、窗和烟囱都对侵入者有所防备，门窗是由「秘法锁」锁住，烟囱在其顶端和烟道都设置有铁栅，三处同时都由「魔法警报」所保护，且包含一位「隐形仆役」为你提供服务。
庇护所里有简陋家具:八个卧铺、一张四脚桌、八张靠凳和

一张书桌。
*材料成分:*一片方形石片、压碎的石灰、微量沙粒、少量水及几片木材。如果想要有「隐形仆役」，必须加上施展它所需的材料（细绳和一小片木材）。
器材成分:「魔法警报」所需之器材，亦即一个小铃铛和一些极细微的银线。

李欧蒙小屋（Leomund’sTinyHut）
塑能系〔力场〕
等级:吟游诗人 3、术士 / 法师 3
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:20 尺
效果:以你所在地为中心，半径 20 尺的球状空间
持续时间:2 小时 / 每等级（解消）
豁免检定:无
法术抗力:不可
你的周围出现一个固着、不透明、颜色随你喜好的魔法球状空间。球状空间的上半部在地面上，下半部则没入地面。除了你自己以外，这个球状空间还可以再容纳九个中型生物，这些生物可以任意进出。然而如果你离开小屋范围，这个法术就会终止。
若屋外温度在华氏 0 度到 100 度间（约摄氏-20 度与摄氏 40 度）之间，屋内温度会维持在华氏 70 度（约摄氏 20 度）。若屋外的温度低于华氏 0 度或高于华氏 100 度，则屋内温度会随之升降（若屋外为华氏-20 度，则屋内为华氏 50 度）。这栋小屋不仅可以阻绝雨水、灰尘和沙暴，还可以挡住小于飓风(超过时速 75 哩)强度的风，而飓风会破坏屋子。
在半球型屋内，你可以任意调整室内的微弱照明光源。虽然从外面无法看见小屋内部（其中生物拥有完全隐蔽），从屋内却可以看见外面。且射击、武器和大部分法术都可以穿过小屋。
*材料成分:*一个小水晶珠子。在法术终止或被解除之后，珠子会破掉。

李欧蒙陷阱（Leomund’sTrap）
幻术系（五官幻觉）
等级:术士 / 法师 2
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的物体
持续时间:永久（解消）
豁免检定:无
法术抗力:不可
这个法术可以在门闩、锁或其他小型装置上放置一个虚幻陷阱，让可侦测陷阱的人误认为真的具有陷阱。法术可施于任何小型机械装置，如锁头、铰链、门扣、瓶塞、瓶盖或齿轮等。在施法之后，无论任何人以魔法或技能来检查该装置上的陷阱，结果必然会认为有陷阱。当然这些只是幻觉，所以触发这个陷阱完全不会发生任何效果。这个法术的主要目的是用来吓阻或拖延游荡者的动作。
施法时，如果 50 尺内已有另一个作用中的「李欧蒙陷阱」，则会导致施法失败。
*材料成分:*以一块黄铁矿接触目标物品，同时撒上一把价值 50 金币以上的特殊调制粉末。

次级（法术名称）
任何前缀字为「次级」的法术在本章中不依英文字母顺序排列，而会列在该法术名称后面。因此，「次级」法术说明会紧接在相对的基本法术之后。包含「次级」名称的系列法术有:「困惑术」、「指示术」、「法术无效结界」、「异界誓盟」、「异界誓缚」、「复原术」。

浮空术（Levitate）
变化系
等级:术士 / 法师 2
法术成分:言语、姿势、器材
施法时间:1 标准动作
距离:个人，或近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:自己或一个有意愿的生物，或一个物体（总重量至多 100 磅 / 每等级）
持续时间:1 分钟 / 每等级（解消）
豁免检定:无
法术抗力:不可
你可以任意垂直移动自己、另一生物或物品。如果要移动生物，该生物必须愿意。如果要移动物品，必须是无主物品或该物主愿意。你每轮可以控制目标物上下移动 20 尺，这属于移动动作。你无法控制目标物水平移动，但可以使他攀上悬崖或贴着天花板慢慢挪动（速度为基本行走速度的一半）。
漂浮在空中的生物无法稳定地使用远程或近战武器。他第一次攻击的攻击检定会受到-1 减值，第二次攻击会受到-2 减值，以此类推，最多受到-5 减值。如果该生物花费一整轮的时间来保持平衡，下一次攻击的减值会从-1 开始重新计算。
*器材成分:*一个小的皮环或一段弯成长柄杯状的金线。

光亮术（Light）
塑能系〔光明〕
等级:吟游诗人 0、牧师 0、德鲁伊 0、术士 / 法师 0
法术成分:言语、材料 / 法器
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的物体
持续时间:10 分钟 / 每等级(解消)
豁免检定:无
法术抗力:不可
受到此法术影响的物品会发出如火炬一般的亮光，照亮半径 20 尺的范围，之外的 20 尺则发出微光。法术作用位置虽然不能改变，但可施展在可移动的物品上。将「光亮术」带进「黑暗术」涵盖的范围则无效。
光明类法术（标有〔光明〕类别的法术）可以反制或解除同等级以下的黑暗类法术（标有〔黑暗〕类别的法术）。
*秘法材料成分:*一只萤火虫或一片萤光苔藓。

闪电束（LightningBolt）
塑能系〔电击〕
等级:术士 / 法师 3
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:120 尺
影响区域:120 尺直线
持续时间:立即
豁免检定:反射过则效果减半
法术抗力:可
由指尖射出一道强力闪电束，所经路径上的每个生物会受到每施法者等级 1d6（最多 10d6）点电击伤害。
在闪电经过路径上的可燃物会立即起火，其他物品则会受到损伤。某些低融点的金属会融化，如:铅、金、铜、银和青铜。如果该障碍物被闪电击破或粉碎，闪电束会穿过障碍继续前进，直到超出法术最大距离为止。如果障碍物未损毁，闪电束就会被挡住。
*材料成分:*一些毛皮和一块琥珀、水晶或玻璃棒。

有限愿望（LimitedWish）
共通
等级:术士 / 法师 7
法术成分:言语、姿势、经验值
施法时间:1 标准动作
距离:见说明
目标、效果或影响区域:见说明
持续时间:见说明
豁免检定:无（见说明）
法术抗力:可
可让你产生各种效果，例如可使用「有限愿望」达到下列功效:
·复制一个法术等级不超过六级，且非禁制学派的术士或法师法术。
·复制一个法术等级不超过五级，且非禁制学派的任何法术。
·复制一个法术等级不超过五级，任何学派的术士或法师法术。
·复制一个法术等级不超过四级，任何学派的法术。
·移除一些有害的法术效果，如:「指使术」或「夺魄术」。
·产生如同上述强度的效果，如:使一个生物下次攻击时必然命中，或下次豁免检定受-7 减值。
由「有限愿望」复制产生的法术，具有和原本法术一样的豁免检定和法术抗力（但豁免检定 DC 以七级法术计算）。如果该法术必须消耗经验值，你就必须支付该当数量或至少支付 300 点（以较多者为准）。若该法术必须使用价值 1000 金币以上的材料，你也必须支付。
*消耗经验值:*300 点以上（见上述）。

橡树守卫（Liveoak）
变化系
等级:德鲁伊 6
法术成分:言语、姿势
施法时间:10 分钟
距离:接触
目标:接触到的树木
持续时间:1 天 / 每等级(解消)
豁免检定:无
法术抗力:不可
此法术会把一棵橡木活化成一个守卫，一次只能活化一棵树木，在法术作用的期间，你不能再对另一棵树施展此法术。目标树木必须生长于你居所 10 尺周围的圣地，或位于你想要保护的地点 300 尺以内。
此法术的目标必须是一棵健康巨大的橡树。你对橡树下的命令字数不能超过施法者等级。例如，「攻击未报密语闯入林地者」共有十一个字，你必须升到 11 级才能下这样的命令。活化的树木会变为一个树人。树人的属性值可参考《怪物图鉴》（如果目标树木比较小，DM 可以自行将树人属性值作弹性调整）。
如果「橡树守卫」被解除，目标树木会就地生根。如果使用者自行解消此法术，它会试着回到原本生长地再重新生根。

生物定位术（LocateCreature）
预言系
等级:吟游诗人 4、术士 / 法师 4
法术成分:言语、姿势、材料
持续时间:10 分钟 / 每等级
和「物品定位术」同，但此法术乃用来测知已知或熟悉生物

的位置。
你慢慢地转动身体，如果目标生物在法术范位内，且位于你的面对的方向，就会有所感应。你同时还可以得知他的移动方向。
欲侦测的对象可以是特定生物种类（如:人类或独角兽）或你熟知的某个特定生物，但不能是笼统的生物类别（如:人形生物或动物）。而且，你必须曾经在近距离（30 尺以内）见过该种生物。
此法术的效果会被流水阻挡，也不能用来侦测物品。「假象术」、「回避侦测」和「变形术」可误导法术效果。
*材料成分:*一块猎犬的毛皮。

物品定位术（Locateobject）
预言系
等级:吟游诗人 2、牧师 3、术士／法师 2、旅行 2
法术成分:言语、姿势、器材／法器
施法时间:1 标准动作
距离:远距（400 尺+40 尺／每等级）
影响区域:以你为中心，半径为施法距离的圆形范围
持续时间:1 分钟／每等级
豁免检定:无
法术抗力:不可
你可以侦测一件已知或具有明确印象的物品，察觉出它的所在方向，目标物品可以是衣服、珠宝、家具、工具、武器或梯子等。如果你试着找寻某一类物品，如:楼梯、剑或宝石，你会侦测到法术范围中离你最近的一件。如果要找的是特定物品，如:某件特殊的珠宝，则你必须先在心中清楚想象出该物品的形象，才能成功找到这件物品。如果脑中形象不清，则法术失败。对于独特物品（如:弗度男爵的玺戒），唯有你亲眼观察过（使用预言系法术不算），才有可能定位成功。
此法术会被薄铅片阻挡，且不能用来侦测生物。「变形万物」可误导法术效果。
*秘法器材成分:*一根分岔的树枝。

神行术（Longstrider）
变化系
等级:德鲁伊 1、巡林客 1、旅行 1
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:个人
目标:自己
持续时间:1 小时／每等级（解消）
使你的基本行走速度增加 10 尺（视为增强加值）。其他移动方式不受影响，例如遁地、攀爬、飞行或游泳。
*材料成分:*一撮土。

瞌睡术（Lullaby）
惑控系（胁迫）〔影响心灵〕
等级:吟游诗人 0
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺／每等级）
影响区域:半径 10 尺爆发范围内的活物
持续时间:专注+1 分钟／每等级（解消）
豁免检定:意志过则无效
法术抗力:可
影响区域内未通过意志检定的生物会变得昏昏欲睡，「聆听」与「侦察」检定遭受-5 减值，对抗睡眠效果时的意志检定遭受-2 减值，直到「瞌睡术」解消。只要施法者保持专注，「瞌睡术」就会持续生效，再加上之后每等级 1 轮的持续时间。

————M————

法师护甲（MageArmor）
咒法系（创造）〔力场〕
等级:术士／法师 1
法术成分:言语、姿势、器材
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的生物
持续时间:1 小时／每等级（解消）
豁免检定:意志过则无效（无害）
法术抗力:不可
此法术会使受术者周围出现一层透明却具有实体的力场，其 AC 获得+4 盔甲加值。与一般盔甲不同的是，「法师护甲」没有防具检定减值，也不会导致法术失效及降低移动速度。因为「法师护甲」是由力场构成，虚体生物无法穿越。
*器材成分:*一块鞣制过的皮革。

法师帮手（MageHand）
变化系
等级:吟游诗人 0、术士／法师 0
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺／每 2 等级）
目标:一个非魔法的无主物品，重量至多 5 磅
持续时间:专注
豁免检定:无
法术抗力:不可
手指远方物品，使其浮起并任意移动，此动作属于移动动作。目标物品移动的距离不能超过 15 尺。一旦你和物品间的距离超出法术有效距离，法术就会终止。

反混乱法阵（MagicCircleagainstChaos）
防护系〔秩序〕
等级:牧师 3、秩序 3、圣武士 3、术士／法师 3
与「反邪恶法阵」同，但效果是「防护混乱」而非「防护邪恶」，且能禁锢呼唤来的非守序生物。

反邪恶法阵（MagicCircleagainstEvil）
防护系〔善良〕
等级:牧师 3、善良 3、圣武士 3、术士／法师 3
法术成分:言语、姿势、材料／法器
施法时间:1 标准动作
距离:接触
影响区域:接触到的生物为中心的 10 尺弥漫范围
持续时间:10 分钟／每等级
豁免检定:意志过则无效（无害）
法术抗力:不可（见说明）
影响区域内所有生物都会受到「防护邪恶」影响，且非善良阵营的召唤生物都无法进入此区域。要使他们无法靠近，你必须胜过他们的法术抗力（如同「防护邪恶」的第三种效果），但卸劲加值、抗力加值和防护心灵控制一定生效，不受法术抗力影响。
你也可以将「反邪恶法阵」反过来用，从阻挡外面生物入侵改为阻挡内部生物离开。如果把法阵设定为阻挡由内往外的移动，这个法术就可以禁锢被呼唤来的非善良生物（例如被「次级异界誓缚」、「异界誓缚」或「高等异界誓缚」呼唤来的生物），禁锢时间可达每施法者等级 24 小时，但需在该生物被呼唤来后一轮内施展「反邪恶法阵」。被困住的生物无法跨过法术边界，但如果该生物大到超过法术有效范围，则对该生物而言，「反邪恶法阵」只是单纯的「防护邪恶」。
魔法法阵多半是用以作为陷阱。如果法阵周围的银粉被损毁，法阵即消失。被困住的生物对法阵一筹莫展，无法直接或间接作出干扰法阵效果的动作，但其他的生物可以破坏法阵。若困住的生物有法术抗力，他一天可以尝试突破法阵一次。如果你无法对付他的法术抗力，他便可以逃脱并消灭法阵。若该生物具有空间传送能力（如「星界投射」、「闪现术」、「任意门」、「同游灵界」、「异界之门」、「异界传送」、「行影术」、「传送术」等类似法术），便可以使用该能力离开法阵。
你可以用「次元锚」防范生物脱逃到其他次元，但是你得在该生物动作前施法。如果成功，「次元锚」的持续时间等于「反邪恶法阵」。被困住的生物不能穿越法阵，但是他可以向外进行远程攻击（如:远程武器、法术或魔法能力等）。该生物可以攻击射程内的任何目标，但不能攻击法阵本身。
你也可以使用特殊魔法图阵制作更稳固的陷阱（这是封闭的平面图形，附上一些法印）。绘制魔法图阵需要 10 分钟，而且要通过「辨识法术」检定（DC=20）。由 DM 秘密掷骰，若失败则此魔法图阵无效。如果绘制时没有时间压力，你可以直接取 10（65 页），但仍须耗费 10 分钟。如果你很有空闲，则可以花 3 小时 20 分钟绘制，然后取 20。
若绘制通过检定，你便可以在同一轮内于法阵上施展施展「次元锚」，它可以将呼唤来的生物困在法阵中达每施法者等级 24 小时。该生物不能以法术抗力挣脱魔法图阵，也不能对外攻击或施展能力。如果该生物试图以魅力检定突破魔法图阵（请参考「次级异界誓缚」），则 DC 增加 5。只要魔法图阵被破坏（即使只有一根稻草盖到图上），该生物即可脱逃。但是被困住的生物对魔法图阵一筹莫展，如上所述。
这个法术的效果无法与「防护邪恶」累加，反之亦然。
*秘法材料成分:*在目标生物周围，以银粉在地上划出直径 3 尺的圆。

反善良法阵（MagicCircleagainstGood）
防护系〔邪恶〕
等级:牧师 3、邪恶 3、术士／法师 3
与「反邪恶法阵」同，但效果是「防护善良」而非「防护邪恶」，且能禁锢呼唤来的非邪恶生物。

反秩序法阵（MagicCircleagainstLaw）
防护系〔混乱〕
等级:混乱 3、牧师 3、术士／法师 3
与「反邪恶法阵」同，但效果是「防护守序」而非「防护邪恶」，且能禁锢呼唤来的非混乱生物。

魔爪（MagicFang）
变化系
等级:德鲁伊 1、巡林客 1

法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的活物
持续时间:1 分钟 / 每等级
豁免检定:意志过则无效（无害）
法术抗力:可（无害）
你可强化受术者的一项天生武器，使其攻击检定与伤害掷骰有+1 增强加值。此法术可以作用于挥击、拳打、噛咬或其他天生武器，但不能使徒手击打造成的非致命伤害转为致命伤害。
「魔爪」可搭配「魔法恒定术」而永久生效。

高等魔爪（MagicFang,Greater）

变化系
等级:德鲁伊 3、巡林客 3
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:一个活物
持续时间:1 小时 / 每等级
与「魔爪」同，但攻击检定与伤害掷骰的增强加值是+1 / 每 4 施法者等级（最高+5）。
或者，你可以加强单一生物所有的天生武器，使其攻击检定与伤害掷骰获得+1 增强加值（不计施法者等级）。
「高等魔爪」可搭配「魔法恒定术」而永久生效。

魔魂壶（MagicJar）

死灵系
等级:术士 / 法师 5
法术成分:言语、姿势、器材
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级）
目标:一个生物
持续时间:1 小时 / 每等级，或回到原本身体为止
豁免检定:意志过则无效（见说明）
法术抗力:可
施展「魔魂壶」后，你可以使自己的灵魂脱离肉体，转移到一颗宝石或水晶中（该物体称为「魔魂壶」），你的身体会变得毫无生气。灵魂可以试着占据附近另一生物的肉体，并将该生物的灵魂关在「魔魂壶」中。你随时可以离开被占据的身体回到壶中（该生物的灵魂也会回到原本肉体），然后再找寻下一附身目标。若你的灵魂回到自己原本的肉体（壶中没有任何灵魂），这个法术便终止。
要施展这个法术，「魔魂壶」必须在法术有效范围内；如果你不能直接看到或接触到壶，则必须知道其确切位置。你的灵魂转移到壶中后，原本的身体就像死掉一样。
在壶中你可以察觉并攻击每施法者等级 10 尺内的任一生命（必须在同一位面）。目标生物与壶之间必需具有效果线，且你无法得知他的生物类别和位置。如果附近有一个以上的生物，你只能知道在各生物间的 HD 是否相差大于 4，以及分辨其正负能量（不死生物是靠负能量活动，只有某些具有自主意识的不死生物才有灵魂）。
举例而言，如果周围有两个 10 级人物正在攻击一个丘陵巨人（12HD）和四只食人魔（4HD），你只能感觉到有三个较强和四个较弱的生命力，而且皆为正能量。你可以选择要附身在强或弱的生命上，但到底是哪一个强者或是哪一个弱者，则随机决定。
附身属于整轮动作。「防护邪恶」或类似屏障可以防止被附身。如果目标生物未通过意志检定，则其灵魂会关入「魔魂壶」而肉体被你占据。若通过的话，你的灵魂仍然留在壶中，而且不能对同一目标生物再次尝试。
附身成功后，智力、感知、魅力、等级、职业、基本攻击加值、基本豁免加值、阵营与心灵能力皆使用你原本数值计算。力量、敏捷、体质、生命值、天生能力与自发能力则以宿主计算。例如，鱼的身体可以在水中呼吸、巨魔则会重生。拥有新的肢体不能增加你的攻击次数（使用双武器攻击也不会较有利）。你不能使用该身体的超自然能力与特异能力，该生物会的法术与类法术能力则已离开肉体。
只要「魔魂壶」与宿主的距离在法术范围内，你可以将你的灵魂从宿主转移回「魔魂壶」，这属于标准动作，同时该生物的灵魂也会回到肉体。若你将灵魂转移回自己身体时，法术便终止。
当宿主的身体死亡，如果「魔魂壶」在法术范围内，你会立即回到「魔魂壶」中，宿主的灵魂则会消散（也就是死了）。如果「魔魂壶」不在范围内，则你和宿主都会死亡。换句话说，无主的灵魂都视为死亡。
如果法术效果终止时你仍在壶中，你的灵魂会立即回到原本身体（如果身体在法术范围外或已被破坏，你便死亡）。如果法术效果结束时，你仍在宿主体内，你的灵魂会立即回到原本身体（如果身体在法术范围外，你便死亡），而宿主的灵魂也会回到原本肉体（如果肉体在范围外，则会死亡）。若「魔魂壶」被摧毁，法术立刻终止。对「魔魂壶」或宿主施展「解除魔法」也可以终止此法术。
*器材成分:*价值 100 金币以上的宝石或水晶。

魔法飞弹（MagicMissile）

塑能系〔力场〕
等级:术士 / 法师 1
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级）
目标:最多可选定五个生物，生物之间相距不可超过 15 尺
持续时间:立即
豁免检定:无
法术抗力:可
你从指尖射出一颗以魔法能量汇聚成的飞弹，每颗飞弹会造成 1d4+1 点伤害。
只要能看见目标，「魔法飞弹」一定就会命中，无论目标是否有隐蔽、掩蔽或在近战中，但你不能指定击中的部位。此法术不会损坏物品。
从 1 级开始，你每升两个经验等级就可以再获得一颗飞弹。也就是说，3 级时有两颗、5 级时三颗、7 级时四颗、9 级开始都是五颗。你可以决定让每一颗飞弹射向不同目标，但每颗飞弹只能击中一个目标。你必须在法术抗力掷骰或伤害掷骰之前先决定目标。

魔嘴（MagicMouth）

幻术系（五官幻觉）
等级:吟游诗人 1、术士 / 法师 2
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:单一生物或物体
持续时间:永久，直到能量散发
豁免检定:意志过则无效（物品）
法术抗力:可（物品）
此法术可以在物品或生物身上安置一张「魔嘴」。当某个特定事件发生时，「魔嘴」会凭空出现，并说出一段事先设定的讯息。这段讯息的长度不能超过 25 个字，也不能超过十分钟，而且是使用你通晓的语言。「魔嘴」不能用来施展法术、下达魔法指令或启动魔法效应。说话时，它的嘴型会跟讯息配合。举例而言，如果放置在一座雕像上，雕像的嘴看起来就像是在说话一样。当然，「魔嘴」也可以放置在树木、石头、任何物品或生物上。
施展「魔嘴」时，你可以设定启动的触发条件。触发条件只能包含听觉与视觉成分，例如:「当一尺方圆内有背着布袋的人类妇女盘腿坐在地上时，就说出密语。」「魔嘴」只能靠外观来判断是否符合条件，所以可能会被伪装或幻觉欺骗。一般黑暗不能阻绝「魔嘴」的视觉，但「黑暗术」和「隐形术」则可以。潜行或「沈默术」可以阻绝「魔嘴」的听觉。一般噪音（如:脚步声、金属碰撞声）、特定噪音或某个声音（如:针掉在地上的声音、有人发出「噗」声时），都可以作为听觉条件。所有听得到、看得见的动作都可以用来启动「魔嘴」。
举例而言，「当任何生物碰到雕像时，就开始说话」，这样的命令会被任何可见生物触发。除了衣着之外，「魔嘴」无法分辨阵营、等级、HD 或职业。
条件触发的距离限制是 15 尺 / 每施法者等级，所以一个 6 级施法者可以使「魔嘴」被 90 尺以内的事件触发。但如果范围内有障碍物阻挡了「魔嘴」的视觉或听觉，它就无法被触发。
「魔嘴」可搭配「魔法恒定术」而永久生效。
*材料:*一小块蜂窝和价值 10 金币的玉粉。

魔石术（MagicStone）

变化系
等级:牧师 1、德鲁伊 1、土 1
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:最多三颗接触到的小石头
持续时间:30 分钟或直到能量散发
豁免检定:意志过则无效（无害、物品）
法术抗力:可（无害、物品）
你把魔法力量灌注在最多三颗与投石索弹丸差不多大小的石头上，增加击中目标时的威力。如果用手投掷，射程增量为 20 尺，若用投石索发射，则视同投石索弹丸（射程增量 50 尺）。此法术可使攻击检定与伤害掷骰获得+1 加值。使用这些石头攻击时，视同一般远程攻击。每颗石头可以造成 1d6+1 点伤害（包含加值）。如果击中的是不死生物，可以造成两倍的伤害（2d6+2 点）。

魔化防具（MagicVestment）

变化系
等级:牧师 3、力量 3、战争 3
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的盔甲或盾牌

持续时间:1 小时 / 每等级
豁免检定:意志过则无效（无害、物品）
法术抗力:可（无害、物品）
你可对一套盔甲或一面盾牌赋予每 4 施法者等级+1（最多+5）增强加值。若施展在一般衣服上，则视为没有 AC 加值的盔甲。

魔化武器（MagicWeapon）

变化系
等级:牧师 1、圣武士 1、术士 / 法师 1、战争 1
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的武器
持续时间:1 分钟 / 每等级
豁免检定:意志过则无效（无害、物品）
法术抗力:可（无害、物品）
此法术可强化一把武器，使其攻击检定与伤害掷骰获得+1 加值（增强加值不能和精制武器的+1 攻击检定加值累计）。
你不能将「魔化武器」施用在天生武器上，如:徒手击打（例外请参见「魔爪」法术说明）。武僧的徒手击打则视同一般武器，可藉「魔化武器」来强化。

高等魔化武器（MagicWeapon,Greater）

变化系
等级:牧师 4、圣武士 3、术士 / 法师 3
法术成分:言语、姿势、材料 / 法器
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:一件武器或 50 个射击类武器的弹药（所有弹药在施法时必须相互接触）
持续时间:1 小时 / 每等级
豁免检定:意志过则无效（无害、物品）
法术抗力:可（无害、物品）
与「魔化武器」同，可强化一把武器，使其攻击检定与伤害掷骰获得施法者每 4 等级+1（最多+5）增强加值。
或者，此法术也可以强化最多 50 个相同种类的弹药，如箭、矢或弹丸，这些弹药必须位于同一处（置于同一个箭袋或容器中）。弹药类在使用后会失去增强加值，抛掷类武器则否（在计算此法术效果时，手里剑视同弹药）。
材料:研磨混合的石灰和碳粉。

高等造物术（MajorCreation）

咒法系（创造）
等级:术士 / 法师 5
施法时间:10 分钟
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
持续时间:见说明
与「次级造物术」同，但你可以造出矿物，如:石头、水晶、金属等。创造物的持续时间跟它的硬度与稀有度有关:

强度及硬度范例	持续时间
植物纤维制品	2 小时 / 每等级
石头、水晶或基本金属	1 小时 / 每等级
贵金属	20 分钟 / 每等级
宝石	10 分钟 / 每等级
稀有金属（1）	1 轮 / 每等级

（1）包含精金、镀银金属及秘银，「高等造物术」无法制造寒铁物品，细节请参阅《地下城主指南》。

高等幻影（MajorImage）

幻术系（虚假幻觉）
等级:吟游诗人 3、术士 / 法师 3
持续时间:专注+3 轮
与「无声幻影」同，但幻影具有声音、气味和体温。只要保持专注，幻影就可以在法术范围内随你控制移动。
当幻影被敌人击中时，如果你不能使幻影作出适当反应，它就会消失。

完全修复术（MakeWhole）

变化系
等级:牧师 2
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:一个物品，体积至多 10 立方尺 / 每等级
与「修复术」同，但「完全修复术」可以把一件损伤累累的任意材质物品修复到完好如新。此法术不能恢复损坏的魔法物品之魔法能力，魔法权杖、手杖、法杖也无法修复。此法术无法修复被扭曲、烧毁、解离、粉碎、融化或汽化的物品，也不能用来修复生物（包括构装生物）。

正义烙印（MarkofJustice）

死灵系
等级:牧师 5、圣武士 4
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:10 分钟
距离:接触
目标:接触到的生物
持续时间:永久（见说明）
豁免检定:无
法术抗力:可
当道德劝说无法将罪犯导入正途时，你可以用「正义烙印」鞭策他走向光明。
你在受术者的身上画上一个无法抹灭的烙印，当他从事你预设禁止的行为时，这个烙印就会被触发并诅咒受术者。一般而言，此法术通常是用来惩罚罪行，但你可以将任何动作指定为触发条件。诅咒效果和「降咒」相同。
因为此法术的施法时间长达 10 分钟，并要在受术者身上写字，故受术者必须是自愿或被绑住。
与「降咒」相同，「正义烙印」不能解除，但可以用「破除结界」、「有限愿望」、「奇迹术」、「移除诅咒」或「愿望术」来移除。「移除诅咒」的施法者等级必须等于或大于你的施法者等级，才能将你的法术移除。无论烙印是否已被触发，都受到上述限制。

「集体」（法术名称）

所有名称以「集体」开头的法术在本章中都依照英文原名的第二个字来排序，紧接在原型法术的叙述之后，以下列举的法术都具有可以影响多重目标的「集体」版本:「坚韧术」、「蛮力术」、「轻灵术」、「魅惑怪物」、「治疗致命伤」、「治疗轻伤」、「治疗小伤」、「治疗中度伤」、「治疗重伤」、「耀眼术」、「变巨术」、「巧智术」、「医疗术」、「怪物定身术」、「人类定身术」、「造成致命伤」、「造成轻伤」、「造成中度伤」、「造成重伤」、「隐形术」、「博识术」、「缩小术」、「暗示」。

迷宫术（Maze）

咒法系（传送）
等级:术士 / 法师 8
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:一个生物
持续时间:见说明
豁免检定:无
法术抗力:可
你用魔法创造出一座超次元的力场迷宫，把受术者关在里面，受术者每轮可以进行一次智力检定（DC=20）尝试脱逃，此动作属于整轮动作。如果目标生物不想逃脱的话，迷宫会在十分钟后消失，强迫该生物离开。脱出迷宫之后，目标生物会出现在原本法术施展的地点。如果此地点已经被固体物质塞满，则会出现在最近的开阔地点。
能在位面间移动的法术或异能，不能帮助目标生物逃出迷宫，如「传送术」和「次元门」。但「异界传送」例外，它可以把目标生物送到想去的位面。这个法术对牛头人无效。

融身入石（MeldintoStone）

变化系〔土〕
等级:牧师 3、德鲁伊 3
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:个人
目标:自己
持续时间:10 分钟 / 每等级
此法术可使你的躯体和装备都融入一块石头里，这块石头的长宽高必须能容纳你整个身体。施法完成后，你和 100 磅以内的无生命装备可以全部融入石头中。如果有任何条件不能符合，法术就失败。
在石头中，你和外在环境还保有微弱的连结。你可以感觉到时间的流逝，也可以对自己施法。你可以听到但看不到外面发生的事情。石头表面的小损伤不会波及你，但如果损伤导致石头大小不能再容纳你时，法术会解除，而你会受到 5d6 点伤害。如果石头被完全摧毁，除非你能够通过强韧检定（DC=18），否则会立即暴毙。
在法术有效时间内，你可以从原本进入石头的那一面离开。如果法术失效或被解除时你还留在石头里，你会被强迫脱离，而且受到 5d6 点伤害。
外人若要对你造成伤害，可以对你所在的石头施展以下法术:「解除石化」会将你驱离石头，而且受到 5d6 点伤害、「塑石术」会对你造成 3d6 点伤害，但不会将你驱离石头、「化石为泥」会将你驱离石头，如果你能够通过强韧检定（DC=18），你可以安全离开石头，否则就立即暴毙。而「穿墙术」会将你驱离石头，但不造成任何伤害。

马友夫强酸箭（Melf'sAcidArrow）

咒法系（创造）〔强酸〕
等级:术士 / 法师 2
法术成分:言语、姿势、材料、器材
施法时间:1 标准动作
距离:远距（400 尺+40 尺 / 每等级）
效果:一支强酸箭
持续时间:1 轮+1 轮 / 3 等级
豁免检定:无
法术抗力:不可
一支强酸箭从你手中射向目标，你必须进行远距攻击检定，才能命中目标。被击中的目标受到 2d4 点强酸伤害，但不会波及其他生物。箭上的强酸每轮会持续造成 2d4 点伤害，除非酸液被中和。施法者每提升 3

级（至多 18 级），酸液就可以多持续一轮。
*材料成分:*磨碎的大黄树叶和蝮蛇胃囊。
*器材成分:*一只飞镖。

修复术（Mending）
变化系
等级:吟游诗人 0、牧师 0、德鲁伊 0、术士 / 法师 0
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:10 尺
目标:一件物品，重量至多 1 磅
持续时间:立即
豁免检定:意志过则无效（无害、物品）
法术抗力:可（无害、物品）
你可以修补物品上的小裂缝或破损处（扭曲则不行，如「曲木术」的效果）。施用于金属物品时，如果只有一处破损，此法术可以进行接合，如:断裂的戒指、链子、坠子或小型匕首。多处破损的瓷器或木器也可以修复至完好如新。「修复术」也可以把皮袋或酒囊上的小洞补起来。魔法物品也可以修复，但魔法效果不会回复（如果要回复魔法物品的能力，请见第五章关于制造物品专长的说明）。此法术无法修复魔法权杖、手杖、法杖，也不能用来修复生物（包括构装生物）。

传讯术（Message）
变化系〔语言〕
等级:吟游诗人 0、术士 / 法师 0
法术成分:言语、姿势、器材
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级）
目标:一个生物 / 每等级
持续时间:10 分钟 / 每等级
豁免检定:无
法术抗力:不可
你和目标生物可以轻声交谈，不会被他人听到。你指定的生物都会纳入法术作用。当你轻声说话时，所有在法术有效距离内的目标生物都会听到你说话。「沈默术」、一尺厚的石头、一吋厚的寻常金属、薄铅片、三尺厚的树木或泥土，都可以阻挡「传讯术」。然而「传讯术」不一定是直线传音，只要在你和目标生物之间有一条无障碍的路径，且在法术有效距离内，就可以传讯。收到讯息的目标生物也可以回话给你。此法术传递的是声音，所以如果彼此无法了解对方语言，还是不能藉此沟通。
*注:*在传递讯息时，你还是要开口说话，四周的人仍可以读你的唇语。
*器材:*一条短短的铜线。

流星爆（MeteorSwarm）
塑能系〔火焰〕
等级:术士 / 法师 9
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:远距（400 尺+40 尺 / 每等级）
影响区域:四个 40 尺半径扩散范围（见说明）
持续时间:立即
豁免检定:无或反射过则效果减半（见说明）
法术抗力:可
这是一个强力壮观的法术，它和「火球术」很像。当你施展时，四个直径 2 尺的流星从你的手中飞出，这些流星会拖着一条火光灿烂的尾巴，以直线路径飞向你选定的目标。
如果你将流星直接射向目标生物，必须进行远距接触攻击检定，才能命中目标。被流星直接击中的生物会受到 2d6 点敲击伤害（无豁免检定），对以下所述的火焰伤害也不能进行豁免检定。如果流星没有击中目标，则会在目标占用空间最近的角落炸开，你可以将多个流星射向同一个目标。
流星到达目的地之后，会像火球一样爆裂开来，40 尺半径扩散范围内的生物都会受到 6d6 点火焰伤害，如果同时被多颗流星爆炸波及，要分别进行反射检定（火焰抗力也可以分别抵销每颗流星的伤害）。

心灵屏障（MindBlank）
防护系
等级:保护 8、术士 / 法师 8
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:一个生物
持续时间:24 小时
豁免检定:意志过则无效（无害）
法术抗力:可（无害）
所有能侦测、影响、感知思想或情绪的魔法或装置，都无法对受术者发生作用。此法术不仅能阻绝所有影响心灵的魔法，也能防止预言系法术的侦测。如果用「有限愿望」、「奇迹术」和「愿望术」来影响心灵或侦测资讯，「心灵屏障」也可以使其失效。若受术者处在大范围的探知法术（如「秘法眼」）的影响区域中，虽然法术仍然有效，但却无法侦测到受术者。如果是针对受术者而来的探知法术，则完全不会生效。

心灵迷雾（MindFog）
惑控系（胁迫）〔影响心灵〕
等级:吟游诗人 5、术士 / 法师 5
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级）
效果:迷雾扩散充塞整个半径 20 尺、高 20 尺的区域
持续时间:30 分钟 / 2d6 轮（见说明）
豁免检定:意志过则无效
法术抗力:可
此法术会产生一片降低心智抵抗力的雾气。雾气中未通过意志检定的生物，在进行感知检定与意志检定时，受到-10 表现减值（如果已通过对雾气的意志检定，无论是否离开雾气范围，都不会受影响）。未通过检定的生物只要不离开雾气范围，就会一直受影响，离开后需要 2d6 轮才能恢复正常。雾气本身不会移动，而且可以持续 30 分钟（或直到被风吹散为止）。
常风（时速 11 哩以上）可以在四轮之内吹散云雾，强风（时速 21 哩以上）可以一轮吹散。「心灵迷雾」非常稀薄，不会影响视觉。

次级造物术（MinorCreation）
咒法系（创造）
等级:术士 / 法师 4
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 分钟
距离:0 尺
效果:无主、非魔法、以植物纤维为原料的物品，体积至多 1 立方尺 / 每等级
持续时间:1 小时 / 每等级（解消）
豁免检定:无
法术抗力:不可
你可以造出一个无主、非魔法且以无生命植物纤维为原料的物品，如:麻布衣、麻绳、木梯等。该物品体积不能超过 1 立方尺 / 每施法者等级。如果要造出较为复杂的物品，必须通过相关技能检定。举例而言，如果你想要造出箭杆，就必须通过「手艺:制造弓箭」技能检定。
如果想要以此法术造出的物品作为另一法术的材料，会导致该法术失败。
*材料成分:*一小块与你想要创造的物品相同材质的原料，如:荨麻可以用来制造麻绳。

次级幻影（MinorImage）
幻术系（虚假幻觉）
等级:吟游诗人 2、术士 / 法师 2
持续时间:专注+2 轮
与「无声幻影」同，但幻影可以发出一些微弱、无意义的声音。

奇迹术（Miracle）
塑能系
等级:牧师 9、机运 9
法术成分:言语、姿势、经验值（见说明）
施法时间:1 标准动作
距离:见说明
目标、效果或影响区域:见说明
持续时间:见说明
豁免检定:见说明
法术抗力:可

「奇迹术」其实比较像是祈愿而非施法。你向神祇（或你所信仰的某种未知力量）祷告并诉说愿望。真正效果则由 DM 决定。
「奇迹术」可选择的功效如下:
·复制一个法术等级不超过八级的牧师法术（包含领域法术）。
·复制一个法术等级不超过七级的任何法术。
·移除一些有害的法术效果，如:「弱智术」或「夺魄术」。
·产生如同上述强度的效果。
以上功效不需耗费经验值。
或者，你可以祈求非常伟大的神迹，这时你必须花 5000 点经验值来换取。伟大的奇迹可能是:
·使阵亡的伙伴起死回生逆转战局。
·使你的队伍和所有的装备精准无误地传送到另一位面。
·保护一个城市免于被地震、火山爆发、洪水或其他天灾摧毁。
只有符合神祇天性（或阵营）的祈求才会获得恩准。
由「奇迹术」复制产生的法术，具有和原本法术一样的豁免检定和法术抗力（但豁免检定 DC 以九级法术计算）。如果该法术必须消耗经验值，你就必须支付该经验值。若该法术必须使用价值 100 金币以上的材料，你也必须支付。
*消耗经验值:*5000 点（在某些情形下，见上述）。

海市蜃楼（MirageArcana）
幻术系（五官幻觉）
等级:吟游诗人 5、术士 / 法师 5
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
影响区域:一个各边长 20 尺的立方区域 / 每等级（可变）
持续时间:专注+1 小时 / 每等级（解消）
与「幻景」同，但可以使景物彻底改变。此法术可以产生视

觉、听觉、触觉和嗅觉的幻觉。与「幻景」不同的是，「海市蜃楼」可以改变原有建筑物的外观（也可以产生虚幻的建筑物），但此法术还是无法伪装、隐藏或产生生物的幻象（然而这些虚幻的地形就跟真实的地形一样，可以使生物躲在其中）。

镜影术（MirrorImage）
幻术系（虚假幻觉）
等级:吟游诗人 2、术士 / 法师 2
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:个人（见说明）
目标:自己
持续时间:1 分钟 / 每等级（解消）
你的身旁出现数个幻象分身，使敌人分不清哪个才是真的。这些分身会一直待在你周围，直到被击中即消失。
「镜影术」会制造出 1d4 个分身，施法者每 3 级可再增加一个，最多八个。这些分身会在你四周围成一圈，两两之间距离为 5 尺。本体和所有的分身都可以任意合体再分开，以混淆敌人视听。所有分身的动作都跟你一模一样。你施法时，分身也会作出施法动作，你喝药水时分身也会喝药水，你飘在空中分身也会飘起来。
敌人若要攻击你或对你施法，必须在本体和数个分身中选择一个作为目标，随机掷骰决定击中本体或分身。分身的 AC 为 10+体型调整值+敏捷调整值。分身一旦被击中就会消失。被区域型法术攻击时，分身也会做出应有的反应（如:被「火球术」击中时，看来好像被烧伤而死）。
当你移动的时候，你可以任意跟分身合体再分开，使敌人搞不清楚你实际所在位置。
敌人必须能看到你才会被法术影响，如果你隐形或敌人闭上眼睛，法术就无效果，但闭上眼睛的生物视同目盲，会受到目盲的不利影响。

误导（Misdirection）
幻术系（五官幻觉）
等级:吟游诗人 2、术士 / 法师 2
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:单一生物或物品，各边长至多 10 尺的立方体
持续时间:1 小时 / 每等级
豁免检定:无，或意志过则无效（见说明）
法术抗力:不可
你可以误导所有能显现灵光的预言系魔法（包括「侦测邪恶」、「侦测魔法」、「测知谎言」等）。施法时，你指定法术范围内的另一件物品，以代替目标物品（两件物品都不能进行豁免检定）。在法术持续时间内，除非施展侦测法术的生物能通过豁免检定，否则他侦测所得结果都视同你所指定的物品。举例而言，如果附近有一棵树，你可以使自己侦测起来就像那棵树:无邪恶、没有说谎、非魔法、阵营中立等。此法术不会影响其他类别的预言系法术（如「卜筮」、「侦测思想」、「锐耳术 / 鹰眼术」等）。

假象术（Mislead）
幻术系（虚假幻觉、五官幻觉）
等级:吟游诗人 5、机运 6、术士 / 法师 6、诡术 6
法术成分:姿势
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标 / 效果:自己 / 一个幻象分身
持续时间:1 轮 / 每等级(解消）和专注+3 轮（见说明）
豁免检定:无，或意志过则不相信（若发生互动）（见说明）
法术抗力:不可
此法术会制造出一个跟你一样的幻象分身（同「高等幻影」，虚假幻觉），同时你自己变成隐形（同「进阶隐形」，为五官幻觉）。分身会出现在法术有效范围内，并往你指定方向移动（从施法下一轮开始必须保持专注），而你可以往另一方向前进。你也可以使幻象分身完美地迭合在你身体上，使别人无法察觉到你已经隐形。分身移动的速度和你一样，它的说话方式和动作非常自然，甚至连气味和触感都跟真的一样。分身虽然不能攻击或施法，但它还是可以作出类似的假动作。只要你能保持专注，幻象分身便可以一直持续，专注结束后，分身还可以持续进行同样动作（如:沿走廊逃跑），时间 3 轮。「进阶隐形」每施法者等级则可以持续 1 轮，不需专注。

篡改记忆（ModifyMemory）
惑控系（胁迫）〔影响心灵〕
等级:吟游诗人 4
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作(见说明)
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:一个活物
持续时间:永久
豁免检定:意志过则无效
法术抗力:可
你可以潜入受术者的心灵，篡改一段总长不超过 5 分钟的记忆，可选择的功效包括:
·使受术者忘记一件经历过的事件，但无法消除「魅惑术」、「指使术」、「暗示术」或其他类似的法术效果。
·使受术者想起一件经历的完整细节。例如，记起某次 5 分钟对话中的每个字，或某本书中的一段文字。
·改变受术者曾经历过的事件细节。
·捏造一段目标生物从未经历过的事件。
施展此法术需要 1 轮的时间。如果受术者没有通过豁免检定，你就可以花 5 分钟时间(与你要篡改记忆的时间相同)，专注地篡改其记忆。如果在这段时间内你专注中断，或受术者离开有效距离，则法术失败。
篡改过的记忆（尤其是跟直觉太过矛盾者）不一定会影响受术者的行为。一段不合理的记忆(如:使受术者以为自己服了毒)，往往会被受术者认为只是作恶梦或喝多了酒。一般而言，「篡改记忆」常用于:捏造一段愉快的会面经验（使受术者对你更友善）、篡改上级给受术者的命令，或使受术者忘记曾经见过你和队伍等。DM 有权决定篡改过的记忆是否太过荒谬而不会对受术者的行为造成重大影响。

灵光乍现（MomentofPrescience）
预言系
等级:机运 8、术士 / 法师 8
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:个人
目标:自己
持续时间:1 小时 / 每等级，或直到能量散发
此法术会引发与自身行为相关的强烈预感。在法术持续时间内，你可以获得一次与施法者等级相同的洞察加值，此加值可以用于一次攻击检定、对抗属性检定、技能检定或豁免检定。
或者，你也可以将此洞察加值累加于 AC 以对抗一次攻击（即使处于措手不及亦可）。启用此法术效果不需要动作时间，甚至在其他人物的回合也可以启动，但必须要在掷骰之前宣告。一旦使用，此法术就会终止。
你身上同时最多只能有一个「灵光乍现」的效应。

魔邓肯裂解术（Mordenkainen'sDisjunction）
防护系
等级:魔法 9、术士 / 法师 9
法术成分:言语
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
影响区域:半径 40 尺爆发范围内所有的魔法效应和魔法物品
持续时间:立即
豁免检定:意志过则无效（物品）
法术抗力:不可
除了你携带或接触到的物品之外，区域内所有魔法效应和魔法物品都会裂解。也就是说，法术和类法术效果会像受到「解除魔法」一样终止效果，分裂为原本的成分。魔法物品必须进行意志检定，未通过就会还原成一般物品。如果该魔法物品属于某生物所有，在进行意志检定时，意志检定加值可依该物品或该生物较高者计算。
每施法者等级可有 1%的几率毁掉「防魔法力场」。如果「防魔法力场」幸存，力场内的物品便不受裂解。
「魔邓肯裂解术」也能裂解神器，每施法者等级有 1%的几率毁掉神器。然而如果你想毁掉神器的话，你必须通过意志检定（DC=25），否则会永远失去施法能力（施法能力无法经由凡人的魔法恢复，连「奇迹术」和「愿望术」也不行）。
注:毁掉神器是件危险的事情，有 95%的几率会引来一些对这神器有兴趣或有关系的强大生物。

魔邓肯忠犬（Mordenkainen'sFaithfulHound）
咒法系（创造）
等级:术士 / 法师 5
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
效果:魅影看门狗
持续时间:1 小时 / 每等级或直到能量散发，之后 1 轮 / 每等级（见说明）
豁免检定:无
法术抗力:不可
你造出一条只有你看得见的看门狗，它会保卫法术区域周遭（魅影狗本身不会移动)。如果有体型超过小型的生物进入魅影看门狗附近 30 尺内，它就会开始大声吠叫（如果看门狗出现时附近已有生物存在，则这些生物可以在 30 尺范围内自由移动。但如果他们离开又进来，还是会引发吠叫)。看门狗可以看到隐形和灵体生物，不会理会虚假幻影，但会发现幽影幻象。
如果入侵者接近看门狗周围 5 尺内，它会停止吠叫展开攻击，

每轮咬一口（+10 攻击加值、2d6+3 点伤害），看门狗拥有隐形生物的战斗优势。看门狗视为处于准备攻击的状态，所以可以在入侵者的回合中咬第一下。计算伤害减免时，它的啮咬视为魔法武器。看门狗可以被解除，但不能被攻击。
未触发前，法术的持续时间是 1 小时／每施法者等级。然而，一旦看门狗开始吠叫，持续时间就变为 1 轮／每施法者等级。如果你和狗的距离超过 100 尺，此法术就会终止。
*材料成分:*一个小型银质哨子、一块骨头和一条线。

魔邓肯回忆术（Mordenkainen'sLucubration）
变化系
等级:法师 6
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:个人
目标:自己
持续时间:立即
你可以唤回最近 24 小时内使用过的一个法术，法术等级不超过五级。你必须曾完整施展过该法术。被唤回的法术储存在你的心灵，就像一般已准备的法术一样。如果该法术需要材料成分，你也必须备好。如果你没有材料，还是不能施展该法术。

魔邓肯豪宅（Mordenkainen'sMagnificentMansion）
咒法系（创造）
等级:术士／法师 7
法术成分:言语、姿势、器材
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺／每 2 等级）
效果:异次元豪宅，三个各边长至多 10 尺的立方区域／每等级（可变）
持续时间:2 小时／每等级（解消）
豁免检定:无
法术抗力:不可
你造出一座只能从你所在位面进出的异次元房屋。房屋的门看来像是空气中一块 4 尺宽、8 尺高而且微微发光的开口。只有你指定的生物才能进入房屋，而且，只要你一踏进屋子，入口就会自动关上变成隐形，但你可以随时从屋内打开入口。屋内是一个连接许多房间的华丽大厅。里面的空气清新温暖。
只要不超出法术允许的效果，你可以任意设计房屋的内部构造。屋内有全套家俱，而且食物存量充足，每施法者等级可以造出一顿 12 人份的豪华大餐。屋内还有衣着整齐但近乎透明的仆人（每施法者等级两名）。仆人能做的事与「隐形仆役」相同，但它们并非隐形，而且可以在屋内自由走动。
这间房屋只有一个特定出入口与外界连接，屋内外的环境完全不会相互影响。
*器材成分:*一个模型象牙拱门、一块打磨过的大理石和一个小银汤匙。（每样价值 5 金币）

魔邓肯密室（Mordenkainen'sPrivateSanctum）
防护系
等级:术士／法师 5
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:10 分钟
距离:近距（25 尺+5 尺／每 2 等级）
影响区域:一个各边长 30 尺的立方区域／每等级（可变）
持续时间:24 小时（解消）
豁免检定:无
法术抗力:不可
此法术可以确保影响区域的隐密性，从外面看来只有一团黑色的浓雾，连「黑暗视觉」也无法看穿。区域内的声响，无论多大，都不会传到外面被人察觉。但从里面却可以正常看到外面。
预言系或探知法术也无法发觉区域内的动静，「侦测思想」也无法作用于区域内的生物。因为声音被阻断，分处区域内外的生物无法用言语交谈，但其他方式依然有效，如:「短讯术」和「传讯术」，或是其他心灵沟通，如:法师和魔宠间的联系。
此法术不会妨碍生物或物品进出影响区域。
「魔邓肯密室」可搭配「魔法恒定术」而永久生效。
*材料:*一面薄铅板、一小片不透明玻璃、一团棉花或布料和橄榄石粉末。

魔邓肯之剑（Mordenkainen'sSword）
塑能系（力场）
等级:术士／法师 7
法术成分:言语、姿势、器材
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺／每 2 等级）
效果:一把剑
持续时间:1 轮／每等级(解消)
豁免检定:无
法术抗力:可
你造出一个闪闪发光的剑形力场。从施法那一回合开始，你可以指定这把剑攻击范围内的敌人。魔剑的攻击次数是每轮一次，攻击加值为你的施法者等级+你的智力加值（法师）或魅力加值（术士），再加上+3 增强加值。就像所有力场效应一样，它可以击中灵体或虚体生物。它的伤害值为 4d6+3 点，重击范围 19-20，致命倍数 x2。这把剑只能从你的方向发动攻击，它不能得到夹击加值，也没办法帮助队友夹击。若魔剑离开法术的有效距离、离开你的视野，或你未对它下令，它便会回到你身边盘旋待命。
第一轮之后，每轮你可以命令魔剑攻击另一个目标，这属于标准动作。如果你没有下令，它会一直攻击同一个目标。所有实体攻击都无法对魔剑造成伤害，但「解除魔法」、「解离术」、「毁灭黑洞」或「消抹权杖」可以影响它。魔剑对抗接触攻击的 AC=13（10，+0 中型物品体型调整值，+3 卸劲加值）。
如果被攻击的生物具有法术抗力，第一次被「魔邓肯之剑」击中时，可以进行一次检定，如果通过的话，此法术就被解除。如果没通过，魔剑就不受影响。
*器材成分:*一把白金微缩模型剑，它的握柄与柄端为铜和锌制，打造这把剑要花 250 金币。

召唤座骑（Mount）
咒法系（召唤）
等级:术士／法师 1
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:一整轮
距离:近距（25 尺+5 尺／每 2 等级）
效果:一匹座骑
持续时间:2 小时／每等级（解消）
豁免检定:无
法术抗力:不可
你召来一匹马或矮种马（由你决定）当作座骑，。被召来的马匹健康而且驯良，身上有马辔、缰绳和马鞍可供骑乘。
*材料成分:*一些马鬃。

地动术（MoveEarth）
变化系〔土）
等级:德鲁伊 6、术士／法师 6
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:见说明
距离:远距（400 尺+40 尺／每等级）
影响区域:长宽至多各 750 尺、深度 10 尺以内的泥土（可变）
持续时间:立即
豁免检定:无
法术抗力:不可
此法术可以移动泥土（粘土、壤土、砂土），效果包括:使堤防崩溃、搬动小丘、沙丘移位等，然而石头不会受到影响。施法时间会因法术影响区域大小而不同。每改变 150 尺见方（深度 10 尺以内）需要 10 分钟。如要影响最大平面范围（750 尺 x750 尺），要花 4 小时 10 分钟。
此法术不是剧烈地改变地表，受影响的区域会先出现波浪状的皱折，整个地表像是冰河一样缓慢移动，直到达成特定形状。树木、房屋、石头和大部分的地上物，只会改变高度和位置，而不会受到伤害。
此法术不能用来挖隧道，也没办法困住或活埋生物。一般而言，主要都是用来挖坑、填平壕沟，或在战争前调整地形轮廓。
此法术对土系生物无效。
*材料成分:*一个装有各种泥土（粘土、壤土、砂土）的袋子和一把铁刀。

————N————

中和毒性（NeutralizePoison）
咒法系（医疗）
等级:吟游诗人 4、牧师 4、德鲁伊 3、圣武士 4、巡林客 3
法术成分:言语、姿势、材料／法器
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的单一生物或物品，体积至多为各边长 1 尺的立方体
持续时间:10 分钟／每等级
豁免检定:意志过则无效（无害、物品）
法术抗力:可（无害、物品）
你可以中和目标生物或物品身上的所有毒性。此法术生效之后，中毒生物不会再因该毒素而受伤，也可以恢复该毒素造成的暂时效应。但此法术无法治愈已经存在的立即伤害，如:生命值伤害、暂时属性伤害，或任何无法自行复原的效应。
举例来说，如果某人物在中毒时已经受到 3 点体质伤害，如果毒性无法解除，之后还会继续受伤，此时，施展「中和毒性」可以使该人物不再受到更严重伤害，但不能治疗已造成的伤害。
与「减缓毒性」不同，此法术并非延缓毒素效应。受术生物在法术持续时间内对毒素免疫，不需进行任何对毒素的豁免检定。
或者，此法术也可以在持续时间内中和有毒生物或物品上的毒性。

*秘法材料成分:*一块木炭。

梦魇（Nightmare）

幻术系（魅影幻觉）〔影响心灵、邪恶〕
等级:吟游诗人 5、术士 / 法师 5
法术成分:言语、姿势
施法时间:10 分钟
距离:无限制
目标:一个活物
持续时间:立即
豁免检定:意志过则无效（见说明）
法术抗力:可

你可以造出一个毛骨悚然的魅影幻觉缠住特定生物。「梦魇」会使人失眠而且造成 1d10 点伤害。被「梦魇」缠住的生物会疲乏，24 小时内无法准备奥术。你跟受术者的熟识程度以及是否拥有相关物品都会影响豁免检定的难度。

熟识程度	意志检定调整值
完全不认识（1）	+10
间接认识（曾经听说过受术者）	+5
认识（曾经与受术者见过面）	+0
熟识（对受术者了若指掌）	−5

（1）必须拥有受术者相关物品才能对完全不认识的人施展此法术。

相关物品	意志检定调整值
画像或照片	−2
衣服或随身物品	−4
肢体、头发、指甲等	−10

当你施展此法术时，如果有另一名施法者对受术者使用「反制邪恶」，则「梦魇」会被解除，而且该每施法者等级可震慑你 10 分钟。如果施法时目标生物是清醒的，你可以选择停止施法（法术终止），或是进入出神状态，静待该生物入睡。只要他一睡着，你就会立即得知并完成施法。如果你在出神时被打扰，如同在施法当中被打扰（见 69 页），你必须通过专注检定，否则法术就会终止。
在出神状态下，你无法知道外界发生的事情，而且身心都处于完全不设防状态（你无法通过任何豁免检定）。
这个法术对不需要睡眠或不会作梦的生物完全无效（如:精灵，但半精灵不算）。

回避侦测（Nondetection）

防护系
等级:巡林客 4、术士 / 法师 3、诡术 3
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的单一生物或物品
持续时间:1 小时 / 每等级
豁免检定:意志过则无效（无害、物品）
法术抗力:可（无害、物品）

此法术可以使目标生物或物品不易被预言系法术发现（如:「锐耳术 / 鹰眼术」、「物品定位术」和「侦测术」），「回避侦测」也可以干扰水晶球等魔法物品侦测。当有人施展预言系法术侦测目标生物或物品时，该施法者必须通过施法者等级检定（1d20+施法者等级），以对抗 DC=11+你的施法者等级。如果你将「回避侦测」施展在自己或持有物上，DC=15+你的施法者等级。
当「回避侦测」施展于生物时，该生物身上的持有物也同时受到保护。
*材料成分:*一袋价值 50 金币的钻石粉末。

涅斯图伪装灵光（Nystul'sMagicAura）

幻术系（五官幻觉）
等级:吟游诗人 1、魔法 1、术士 / 法师 1
法术成分:言语、姿势、器材
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的一个物体，重量至多 5 磅 / 每等级
持续时间:1 天 / 每等级（解消）
豁免检定:无（见说明）
法术抗力:不可

你可以使一件普通物品具有像任何魔法物品或法术效应一样的灵光，也可以掩蔽魔法物品的灵光，以瞒过侦测类法术。你可以使一把普通的剑在受侦测时像是+2 斩首剑，也可以使一把+2 斩首剑伪装成+1 剑或非魔法剑。
如果要对附有「涅斯图伪装灵光」的物品施展「鉴定术」或仔细鉴视，鉴定者必须进行意志检定。通过即可看出伪装的灵光，并得知其本质。若未通过则会深信不疑，无论再怎么检查也无法侦测出真正特性。
如果目标物品本身灵光过于强大（如:神器），「涅斯图伪装灵光」就无法作用。
*注:*魔法武器、盾牌或盔甲必须是精制品。因此，如果你在一把品质不佳的的剑上施展魔法灵光，看起来相当可疑。
*器材成分:*用来擦拭目标物品的一小块丝布。

———0———

遮蔽物品（ObscureObject）

防护系
等级:吟游诗人 1、牧师 3、术士 / 法师 2
法术成分:言语、姿势、材料 / 法器
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的一个物体，重量至多 100 磅 / 每等级
持续时间:8 小时（解消）
豁免检定:意志过则无效（物品）
法术抗力:可（物品）

此法术可用来隐匿物品，使其不受预言或探知效应的侦测，如:「探知」法术或水晶球。如果预言系法术指定受术物品为目标，则会自动失败。如果目标为附近区域、其他物品或人物，则无法发现受术物品。
*秘法材料成分:*一块变色龙的皮。

隐雾术（ObscuringMist）

咒法系（创造）
等级:风 1、牧师 1、德鲁伊 1、术士 / 法师 1、水 1
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:20 尺
效果:以你为中心，扩散出宽 20 尺、高 20 尺的云
持续时间:1 分钟 / 每等级
豁免检定:无
法术抗力:不可

一股雾气从你四周升起，雾气出现后就不再移动。在雾气范围内，所有生物都无法看见 5 尺外的东西（即使具有黑暗视觉也一样）。5 尺内的的生物具有半隐蔽效果（进行攻击会有 20%失手几率），5 尺外的生物则有完全隐蔽效果（50%失手几率，而且攻击者无法靠视觉抓准对方位置）。
常风（时速 11 哩以上）可以在四轮之内吹散云雾，强风（时速 21 哩以上）可以一轮吹散。「火球术」、「焰击术」或类似法术造成的炽焰可以将爆炸范围内的雾气烧光。「火墙术」可以把区域内的雾气除去。
此法术在水中无效果。

开关术（Open/Close）

变化系
等级:吟游诗人 0、术士 / 法师 0
法术成分:言语、姿势、器材
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:可以开关的门户或物品，重量至多 30 磅
持续时间:立即
豁免检定:意志过则无效（物品）
法术抗力:可（物品）

你可以任意开启或关闭门、箱子、盒子、窗户、袋子、包包、瓶子、罐子或其他容器。如果有东西阻碍了开关动作（如:门上的门闩或箱子上的锁），此法术就失败。另外，此法术只能开关重量至多 30 磅的东西，因此，设计给巨大体型生物使用的门户、箱子或类似物品可能不受此法术影响。
*器材成分:*一把铜钥匙。

秩序之怒（Order'sWrath）

塑能系〔秩序〕
等级:秩序 4
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级）
影响区域:爆发范围（各边长 30 尺的立方区域）内所有非守序阵营生物
持续时间:立即（1 轮）（见说明）
豁免检定:意志过则部分有效（见说明）
法术抗力:可

你召唤秩序的力量重击敌人。这股力量会形成巨大的网格状立方体，所有非守序阵营的生物都会受伤。
施法者每 2 等级会对混乱阵营生物造成 1d8（最多 5d8）点伤害，如为混乱阵营异界生物每施法者等级则会造成 1d6（最多 10d6）点伤害，两者皆会晕眩 1 轮。如果该生物能通过意志检定，他只会受到一半伤害，而且不会晕眩。
对中立生物而言，此法术只能造成一半伤害，且没有晕眩效果。如果该生物能通过意志检定，伤害会再减半（变为四分之一）。

欧提路克冰封法球（Otiluke'sFreezingSphere）

塑能系〔寒冷〕
等级:术士 / 法师 6
法术成分:言语、姿势、器材
施法时间:1 标准动作
距离:远距（400 尺+40 尺 / 每等级）
目标、效果、影响区域:见说明
持续时间:立即或 1 轮 / 每等级（见说明）
豁免检定:反射过则效果减半（见说明）
法术抗力:可

「欧提路克冰封法球」可以产生一团酷寒能量球从你手中飞

向目标。冰球击中目标后会对10尺半径爆发区域内的生物造成每施法者等级1d6（最多15d6）点寒冷伤害。水系元素生物则会受到每施法者等级1d8（最多15d8）点寒冷伤害。如果冰球击中水或主要成分为水构成的液体时（不包括水系生物）表面则会结冰，厚6吋，面积100平方尺（10尺见方）／每施法者等级，至多1500平方尺。这层冰每施法者等级可以持续1轮。如果有生物在结冻的水面上游泳，则会被冻在冰中。破冰而出属于整轮动作，而且要通过力量检定（DC=25）或「脱逃」检定（DC=25）。
或者，完成施法之后你也可以暂时不将冰球射出，就如同让接触法术的能量暂不发散一样（见176页），每施法者等级可以维持1轮，若超过这个时间，冰球会以你为中心炸开，而且你无法进行豁免检定。射出冰球属于标准动作。
*秘法器材成分:*1小颗水晶球。

欧提路克魔封法球（Otiluke'sResilientSphere）

塑能系〔力场〕
等级:术士／法师4
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1标准动作
距离:近距（25尺+5尺／每2等级）
效果:以目标生物为中心的球状空间，直径1尺／每等级
持续时间:1分钟／每等级（解消）
豁免检定:反射过则无效
法术抗力:可
只要受术者的体型不大过球状空间，身旁即会出现一个发光力场。在法术持续时间内，这个力场会一直把目标生物包在里面。除了「消抹权杖」、「抵销法杖」、「解离术」或针对法球施展的「解除魔法」外，法球完全不会受到损伤。即使法球被破坏，里面的生物也不会受伤。任何东西都无法进出法球，但受术者仍然可以正常呼吸。目标生物可以在球内动作，但无论里外的人都无法移动法球。
*材料成分:*一个分为两半的球体，一边是水晶，另一边是透明胶。

欧提路克灵动法球（Otiluke'sTelekineticSphere）

塑能系〔力场〕
等级:术士／法师8
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1标准动作
距离:近距（25尺+5尺／每2等级）
效果:以目标生物或物品为中心的球状空间，直径1尺／每等级
持续时间:1分钟／每等级（解消）
豁免检定:反射过则无效（物品）
法术抗力:可（物品）
和「欧提路克魔封法球」同，但被困在法球内的生物或物品变得几乎没有重量。所有被「欧提路克灵动法球」包住的东西，重量只有原本十六分之一。法球将目标包住之后，你可以用心灵遥控的方式举起法球内原本重达5000磅的东西。心灵遥控的距离是中距（100尺+10尺／每施法者等级）。
只要你专注于法球，就可以移动法球内的生物或物品，这些东西原本重量不能超过5000磅。你可以在施法完成的下一轮开始移动法球。专注一轮（标准动作）最多可以将法球移动30尺。如果你的专注被打断，平地上的法球会停在原地，高处的法球则自由落下，直到落到平地、法术持续时间结束或你再度恢复专注为止。如果你的专注被打断（无论自愿或专注检定失败），只要法术持续时间尚未结束，你可以在之后任一回合恢复专注。
法球坠落的速度是每轮60尺，这种速度不会对球内的生物或物品造成伤害。
即使你在球中，你还是可以心灵遥控此法球。
*材料成分:*两个小磁铁和一个分为两半的球体，一半是水晶，另一半是透明胶。

奥图迷舞（Otto'sIrresistibleDance）

惑控系（胁迫）〔影响心灵〕
等级:吟游诗人6、术士／法师8
法术成分:言语
施法时间:1标准动作
距离:接触
目标:接触到的活物
持续时间:1d4+1轮
豁免检定:无
法术抗力:可
受术者不可自拔地想跳舞，会开始摇头晃脑打拍子。被「奥图迷舞」影响的生物除了手舞足蹈外什么都不能做，他的AC受到-4减值，反射检定受到-10减值，无法获得任何盾牌的AC加值，而且每轮都会引发借机攻击。

洲际飞行（OverlandFlight）

变化系
等级:术士／法师5
法术成分:言语、姿势
距离:个人
目标:自己
持续时间:1小时／每等级
和「飞行术」同，但可以用40尺的速度飞行（如果穿着中型或更重的盔甲，或携带中度或重度负荷，只能以30尺速度飞行），具有普通机动性。长距离移动时，你可以急行而不会受到非致死伤害，但仍要通过强韧检定才能强行军。也就是说，8小时飞行距离可以达到64哩（若速度30尺则只有48哩）。（见164页关于移动的说明）

博识术（Owl'sWisdom）

变化系
等级:牧师2、德鲁伊2、圣武士2、巡林客2、术士／法师2
法术成分:言语、姿势、材料／法器
施法时间:1标准动作
距离:接触
目标:接触到的生物
持续时间:1分钟／每等级
豁免检定:意志过则无效（无害）
法术抗力:可
受术者变得更感知。此法术可使感知值获得+4增强加值，相关技能也会获得加值。即使以「博识术」提升感知，牧师、德鲁伊、圣武士、巡林客及其他以感知为基本属性的职业也不会因此增加额外法术，但法术的豁免检定DC会升高。
*秘法材料成分:*一些猫头鹰羽毛，一撮猫头鹰粪。

集体博识术（Owl'sWisdom,Mass）

变化系
等级:牧师6、德鲁伊6、术士／法师6
距离:近距（25尺+5尺／每2等级）
目标:一个生物／每等级，生物之间相距不可超过30尺
和「博识术」同，但可以影响多个生物。

————P————

穿墙术（Passwall）

变化系
等级:术士／法师5
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1标准动作
距离:接触
效果:一个5尺x8尺的开口、深度10尺+5尺／每3等级
持续时间:1小时／每等级（解消）
豁免检定:无
法术抗力:不可
你可以在木墙、土墙或石墙上打开一个魔法通道，但对金属或更硬的物质无效。通道深度10尺，施法者等级超过9级，每3等级可以再增加深度5尺（12级通道深度15尺，15级深20尺，18级达到最大深度25尺）。如果墙壁的厚度超过法术影响距离，便只能在墙上造出一个凹洞或短隧道。连续施展「穿墙术」可以穿过较厚的墙壁。当法术失效时，通道内的生物会从最近的出口弹出来。如果法术被解除或解消，通道内的生物会从最远或唯一的出口弹出。
*材料成分:*一撮芝麻。

动作无踪（PasswithoutTrace）

变化系
等级:德鲁伊1、巡林客1
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1标准动作
距离:接触
目标:接触到的一个生物／每等级
持续时间:1小时／每等级（解消）
豁免检定:意志过则无效（无害）
法术抗力:可（无害）
受术者可以行走于任何地形，包括:泥地、雪地、尘埃等，且不会留下任何足迹或气味。除非藉助魔法，否则无法追踪目标生物。

魔法恒定术（Permanency）

共通
等级:术士／法师5
法术成分:言语、姿势、经验值
施法时间:2轮
距离:见说明
目标、效果或影响范围:见说明
持续时间:永久（见说明）
豁免检定:无
法术抗力:不可
此法术可以使某些特定法术效果永远持续。施展此法术所需的最低等级和经验值依目标法术而定。
你可以将自己身上的某些法术效果附上「魔法恒定术」，列表如下:

法术	最低等级	消耗经验值
秘眼通	11级	1500XP
通晓语言	9级	500XP
黑暗视觉	10级	1000XP
侦测魔法	9级	500XP
阅读魔法	9级	500XP
识破隐形	10级	1000XP
巧言术	11级	1500XP

你必须先施展所要的法术，然后再接着施展「魔法恒定术」。上表效果不能用在别的生物上。当你用在自己身上时，比你施法当时等级高的施法者可以解除你的「魔法恒定术」。

除了上述效果之外，你可以将自己、其他生物或物品上的某些法术效果，附上「魔法恒定术」，列表如下：

法术	最低等级	消耗经验值
变巨术	9 级	500XP
魔爪	9 级	500XP
高等魔爪	11 级	1500XP
拉瑞心灵连线（1）	13 级	2500XP
缩小术	9 级	500XP
提升抗力	9 级	500XP

（1）每次施展「魔法恒定术」只能建立两个生物间的心灵连线

除此之外，你可以将某个物品或地区上的某些法术效果，附上「魔法恒定术」，列表如下：

法术	最低等级	消耗经验值
魔法警报	9 级	500XP
活化物体	14 级	3000XP
舞光术	9 级	500XP
幻音术	9 级	500XP
造风术	11 级	1500XP
隐形	10 级	1000XP
魔嘴	10 级	1000XP
魔邓肯密室	13 级	2500XP
相位门	15 级	3500XP
虹光法球	17 级	4500XP
虹光法墙	16 级	4000XP
缩物术	11 级	1500XP
重雾术	12 级	2000XP
臭云术	11 级	1500XP
死亡徽记	16 级	4000XP
恐惧徽记	14 级	3000XP
夺魄徽记	16 级	4000XP
痛苦徽记	13 级	2500XP
说服徽记	14 级	3000XP
睡眠徽记	16 级	4000XP
震慑徽记	15 级	3500XP
虚弱徽记	15 级	3500XP
传送法阵	17 级	4500XP
火墙术	12 级	2000XP
力墙术	13 级	2500XP
蛛网术	10 级	1000XP

施展于其他生物、物品或地区（除了自己以外）的「魔法恒定术」，可以用一般的「解除魔法」解除。

DM 可以允许其他法术效果附上「魔法恒定术」。研发该技术所须的时间和金钱与研发该法术本身一样（详见《地下城主指南》）。如果 DM 不允许某法术附上「魔法恒定术」，则研发必定失败。但你在研发前不会知道究竟是否可行。

*消耗经验值：*见上表。

永恒幻影（PermanentImage）

幻术系（虚假幻觉）

等级：吟游诗人 6、术士／法师 6

效果：虚假幻觉，范围为各边长 20 尺的立方区域，每等级再增加一个各边长 10 尺的立方区域（可变）

持续时间：永久（解消）

与「无声幻影」同，但具有影像、声音、气味和温度，而且永远不会消失。只要保持专注，你可以使幻影在有效范围内任意移动，否则幻影不会作任何动作。

*材料成分：*一些羊毛和价值 100 金币的玉粉末。

常驻幻影（PersistentImage）

幻术系（虚假幻觉）

等级：吟游诗人 5、术士／法师 5

持续时间：1 分钟／每等级（解消）

与「无声幻影」同，但具有影像、声音、气味和温度，而且可以依照你事先设定的剧本进动作作。你不须保持专注，幻影就会自动作作。预设剧本可以包括对白。举例而言，你可以造出一群兽人在玩牌、吵架，最后还打成一团的幻象。

*材料成分：*一些羊毛和几粒沙子。

魅影杀手（PhantasmalKiller）

幻术系（魅影幻觉）〔恐惧、影响心灵〕

等级：术士／法师 4

法术成分：言语、姿势

施法时间：1 标准动作

距离：中距（100 尺+10 尺／每等级）

目标：一个活物

持续时间：立即

豁免检定：意志过则不相信（若发生互动），强韧过则部分有效（见说明）

法术抗力：可

你把目标生物潜意识中最害怕的部份抽取出来，转化成一个可怕怪兽的形象。只有受术者可以看得到「魅影杀手」，你看到的只是一团阴影。如果受术者一开始通过意志检定，就会看穿这怪物不是真的。如果未通过，他会被「魅影杀手」吓到。然后要进行强韧检定。失败的话，就会被活活吓死。即使通过强韧检定，还是会受到 3d6 点伤害。

如果目标生物通过意志检定，而且还戴着「心灵感应头盔」，怪物会转而攻击你。你必须能识破其真面目，否则也会被吓死。

魅影驹（PhantomSteed）

咒法系（创造）

等级：吟游诗人 3、术士／法师 3

法术成分：言语、姿势

施法时间：10 分钟

距离：0 尺

效果：一匹似幻似真，像马一样的生物

持续时间：1 小时／每等级（解消）

豁免检定：无

法术抗力：不可

你造出一匹似幻似真、像马一样的大型生物。这匹马可以供你或你事先指定的另一人骑乘。「魅影驹」的头和身体是黑色，鬃毛和尾巴是灰色，四蹄则像灰蒙蒙的轻烟，奔驰时完全没有声音。它身上看起来有马鞍、马辔与缰绳。它不会主动攻击，但普通动物会尽可能避开而不攻击它。

「魅影驹」的 AC=18（-1 体型调整值、+4 天生防御加值、+5 敏捷调整值），HP=7 点+1 点／每施法者等级。它的 HP 降到 0 点时就会消失。「魅影驹」的速度是 20 尺／每施法者等级，最高可达 240 尺。除了骑乘者之外，它还可以再承载「10 磅／每施法者等级」的物品。

随着你的等级上升，「魅影驹」也会陆续获得一些特殊能力，这些特殊能力可以累加。换句话说，12 级施法者造出来的「魅影驹」会具有 8 级、10 级和 12 级的特殊能力。

8 级：「魅影驹」可以在沙地、泥地或甚至沼泽地上奔驰，速度也不会降低。

10 级：「魅影驹」可以在水面奔驰（同「水面行走」法术，启用此能力不需动作时间）。

12 级：「魅影驹」可以在空中奔驰（同「凌空而行」法术，启用此能力不需动作时间），腾空一轮之后就会落下。

14 级：「魅影驹」可以在空中飞行，速度相同，机动性为普通。

相位门（PhaseDoor）

咒法系（创造）

等级：术士／法师 7、旅行 8

法术成分：言语

施法时间：1 标准动作

距离：0 尺

效果：一个 5 尺 x8 尺的灵界通道、深度 10 尺+5 尺／每 3 等级

持续时间：使用 1 次／每 2 等级

豁免检定：无

法术抗力：不可

此法术可以在木墙、土墙或石墙上打开一个灵界通道，对其他材质的墙壁无效。「相位门」是隐形的，只有你可以看见并使用。一旦踏入「相位门」，你就会消失，直到从另一端离开才会再度出现。如果你愿意的话，也可以带一个生物同行（体型不超过中型），但视为使用两次。光线、声音和法术都无法穿过此门，所以你也没办法看到门对面的东西。此法术可以作为有效的脱逃路径，然而，某些生物，如：相位蜘蛛，可以轻易追踪你。真知宝石和类似魔法可以使「相位门」现形，但还是无法让其他人使用此门。

「解除魔法」可以解除已存在的「相位门」。如果被解除时有生物正在门内，该生物会由最近的一个出口毫发无伤地弹出（与「穿墙术」类似）。

你可以在门上设定一些触发条件，使别人也能使用此门。这些条件可以很简单也可以很繁杂。你可以设定有形特质为触发条件，如名字、身分或阵营等，但不能用等级、职业、HD 或 HP 等无形特质。

「相位门」可搭配「魔法恒定术」而永久生效。

异界誓盟（PlanarAlly）

咒法系（呼唤）〔见「次级异界誓盟」说明〕

等级：牧师 6

效果：召唤一或两个元素生物或异界生物,HD 总和不超过 12，出现时彼此距离不超过 30 尺

与「次级异界誓盟」同，但你可以召唤出一个至多 12HD 的生物，或两个 HD 总和不超过 12 的同类型生物。这些生物会答应为你做一件事，并要求一项对等代价。

*消耗经验值：*250 点。

高等异界誓盟（PlanarAlly,Greater）

咒法系（呼唤）〔见「次级异界誓盟」说明〕

等级：牧师 8

效果：召唤至多三个元素生物

或异界生物,HD 总和不超过 18,出现时彼此距离不超过 30 尺与「次级异界誓盟」同，但你可以召唤出一个至多 18HD 的生物，或至多三个 HD 总和不超过 18 的同类型生物。这些生物会答应为你做一件事，并要求一项对等报酬。
*消耗经验值:*500 点。

次级异界誓盟（PlanarAlly,Lesser）
咒法系（呼唤）〔见说明〕
等级:牧师 4
法术成分:言语、姿势、法器、经验值
施法时间:10 分钟
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
效果:召唤一个 HD 不超过 6 的元素生物或异界生物
持续时间:立即
豁免检定:无
法术抗力:不可
藉由此法术，你请求所信奉的神祇赐给你一个至多 6HD 的元素生物或异界生物。若你并没有明确信仰，则会有和你相同阵营的生物回应你的召唤。如果你知道某个特定生物的名字，你可以在施法时呼喊该名字，以召唤该生物（但出现的并不一定就是该生物）。
你可以请求目标生物为你做一件事，而该生物也会要求相对的报酬，端视事情难度是简单（飞越峡谷、帮忙战斗）或困难（探查敌人情报、在地城探险时保护队伍）而定。你必须能和该生物沟通才能请求协助。
报酬可能有多种形式，如:捐献金钱或魔法物品给信仰的教会、给该生物礼物或你必须做出某些符合该生物阵营或目的的行为。在该生物做事之前，你必须先付出报酬。谈判时间至少必须花费一轮，所以召唤来的生物必须在出现后下一轮才能动作。
该生物每 HD 你必须花费 100 金币，才能要求他执行每施法者等级 1 分钟的事情。你必须花费 500 金币 / HD，才能要求他执行每施法者等级 1 小时的事情。如果时间更长，需要每施法者等级 1 天，则必须花费 1000 金币 / HD。
不具危险性的任务只需要一半的报酬，特别危险的任务报酬也会相对提高。几乎没有生物会答应接下愚蠢的自杀任务（与召唤生物不同，回应呼唤而来的生物如果被杀死就会真的死去）。然而，如果任务的性质和生物本身的行事法则非常接近，DM 可以将报酬减半或甚至不要求报酬。举例来说，要求天界生物和妖魔战斗的代价可以减半。
任务完成，或是超过当初双方约定的时间，生物会返回原本居住的位面。如果情况允许的话，生物也会先向你回报状况。
*注:*当你召唤风类、混乱、土类、邪恶、火类、善良、守序或水类生物时，此法术就视为该类法术。举例而言，召唤火元素时，「次级异界誓盟」就属于火类法术。
*消耗经验值:*100 点。

异界誓缚（PlanarBinding）
咒法系（呼唤）〔见「次级异界誓缚」说明〕
等级:术士 / 法师 6
法术成分:言语、姿势
效果:召唤至多三个元素生物或异界生物,HD 总和不超过 12,出现时彼此距离不超过 30 尺与「次级异界誓缚」同，但你可以召唤出一个至多 12HD 的生物，或至多三个 HD 总和不超过 12 的同类型生物。每个生物都须个别进行豁免检定以挣脱，而你必须一个个说服他们帮忙。

高等异界誓缚（PlanarBinding,Greater）
咒法系（呼唤）〔见「次级异界誓缚」说明〕
等级:术士 / 法师 8
法术成分:言语、姿势
效果:召唤至多三个元素生物或异界生物,HD 总和不超过 18,出现时彼此距离不超过 30 尺与「次级异界誓缚」同，但你可以召唤出一个至多 18HD 的生物，或至多三个 HD 总和不超过 18 的同类型生物。每个生物都须个别进行豁免检定以挣脱，而你必须一个个说服他们帮忙。

次级异界誓缚（PlanarBinding,Lesser）
咒法系（呼唤）〔见说明〕
等级:术士 / 法师 5
法术成分:言语、姿势
施法时间:10 分钟
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）（见说明）
目标:一个至多 6HD 的元素生物或异界生物
持续时间:立即
豁免检定:意志过则无效
法术抗力:不可或可（见说明）
施展此法术是相当危险的动作。你将一个异界生物由其他位面诱骗来，并拘禁于事先准备好的法术陷阱中。为了换取自由，该生物必须答应为你做一件事。
在召唤生物之前，你必须布置一个封闭法阵，并知晓及念颂要拘禁的生物种类。如果你想召唤特定生物，则施法时必须使用该生物的名字。
目标生物必须进行一次意志检定。如果通过的话，便不受此法术引诱。若未通过，该生物会立即落入陷阱中（他的法术抗力不能防止召唤）。该生物每天可以尝试脱离此法术控制一次，逃脱的方法包括:法术抗力对抗你的施法者等级检定成功、次元移动或魅力检定成功（DC=15+施法者等级一半+施法者魅力调整值）。如果该生物成功脱离，他可能会逃走或攻击你。「次元锚」可以阻止该生物移动到其他次元。另外，你也可以布置召唤魔法图阵（见 246 页「反邪恶法阵」法术说明）来加强束缚法力。
只要该生物没有脱逃，拘禁的时间就没有上限。在这段期间内，你可以要求他执行一个任务，甚至可以答应用某些奖赏做为代价。谈判时，你和该生物进行一次对抗魅力检定，DM 可以视任务难度和奖赏而调整你的检定结果（0 到+6）。如果该生物对抗检定获胜，表示他拒绝交易。你每 24 小时可以再试着提出旧有或新的条件。这个过程持续到该生物答应交易、逃脱，或你决定用其他方法把该生物处理掉为止。该生物不会答应极端无理的要求或命令。如果你在魅力检定时掷出 1,该生物会马上脱离束缚而逃逸或攻击你。
一旦该生物完成任务并回复你后，他就会立即被送回原来的地方，并可能会在日后寻仇。
如果任务本身没有特定目标（如:「在原地等待」或「守住这块区域」），法术的持续时间为每施法者等级一天，然后该生物即可挣脱束缚。须注意的是，聪明的生物可能会想办法曲解命令。
*注:*当你召唤风类、混乱、土类、邪恶、火类、善良、守序或水类生物时，此法术就视为该类法术。举例而言，召唤水元素时，「次级异界誓缚」就属于水类法术。

异界传送（PlaneShift）
咒法系（传送）
等级:牧师 5、术士 / 法师 7
法术成分:言语、姿势、器材
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的一个生物，或至多 8 个有意愿且牵着手的生物
持续时间:立即
豁免检定:意志过则无效
法术抗力:可
你可以把自己或其他生物传送到另一个位面或次元，至多传送八个生物。受术者必须都愿意，且彼此手牵手围成一圈，「异界传送」可以传送到正确位面，但不能准确指定目的地。若从物质界出发，你可以到达任何位面，但要你出现的地点会距离你原本目的地约 5 到 500 哩（五次百分骰总和）。
注:「异界传送」传送完成后，法术立即终止。如果想回去的话，必须用其他方法。
*器材成分:*一截前端分岔的小金属棒，其材质和大小会决定传送到哪个位面或次元。要找到用来传送到特定位面的金属棒可能要花上一番工夫，细节由 DM 决定。

植物滋长（PlantGrowth）
变化系
等级:德鲁伊 3、植物 3、巡林客 3
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:见说明
目标或影响区域:见说明
持续时间:立即
豁免检定:无
法术抗力:不可
「植物滋长」有两种可选择的不同功效:
*蔓生:*第一种功效使远距（400 尺+40 尺 / 每施法者等级)内的正常植物（草皮、花丛、灌木、爬藤、荆棘、树木、藤蔓等）快速增长。这些植物会相互纠结，形成一片蔓草或丛林，要通过此处的生物必须劈开或破坏它们。穿越时速度降为 5 尺，大型或以上的生物则为 10 尺（DM 可以决定使非常大或非常小的生物快速通过）。目标区域内必须有树丛或树木，法术才会生效。
或者，影响区域也可以是半径 100 尺的圆、半径 150 尺的半圆，或半径 200 尺的四分之一圆（由你选择）。你也可以指定其中某些特定区域不受此法术影响。
*丰沃:*第二种功效以半哩内的一般作物为目标，使来年产量增加三分之一。
「植物滋长」可以反制「植物凋零」。
此法术对植物型生物无效。

毒击（Poison）
死灵系
等级:牧师 4、德鲁伊 3

法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的一个活物
持续时间:立即（见说明）
豁免检定:强韧过则无效（见说明）
法术抗力:可
像自然界的有毒生物一样，如果你成功以近战接触攻击击中对手，可以在他体内注入剧毒。毒性会立即造成 1d10 点暂时体质伤害，以后每分钟还会再多造成 1d10 点暂时体质伤害。每次毒发时，中毒生物都可以进行一次强韧检定（DC=10+施法者等级一半+施法者感知调整值），通过的话该次不受伤害。

极光射线（PolarRay）
塑能系〔寒冷〕
等级:术士 / 法师 8
法术成分:言语、姿势、器材
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
效果:射线
持续时间:立即
豁免检定:无
法术抗力:可
你的手中射出一道蓝白色的寒冰射线，如果远程接触攻击检定成功，即可对目标造成每施法者等级 1d6 点寒冷伤害，至多 25d6 点。
*器材成分:*一个白色小陶瓷圆锥或棱镜。

变形术（Polymorph）
变化系
等级:术士 / 法师 4
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的一个自愿生物
持续时间:1 分钟 / 每等级（解消）
豁免检定:无
法术抗力:不可
同「变身术」，但你可以把有意愿的生物变形为另一种活物。新形体可以和受术者属于相同生物类别，也可以变成不同类别，但必须属于下列之一:异怪、动物、龙类、精类、巨人、人形生物、魔法兽、人形怪物、泥形怪物、植物或虫类。变形后的 HD 不能超过你的施法者等级或受术者的 HD（视何者较低而定），但无论如何，最高都只能到 15HD。变形后生物的体型最小是微型，也不能变成虚体或气体生物。受术者的生物类别和亚种（如果有的话）都以新形体为准。（详见《怪物图鉴》）
变形过程中，目标生物的生命值会回复，就跟休息一整天效果一样（但无法回复暂时属性伤害，也不会得到休息一天所带来的其他好处。而且变回原形时不会再度回复生命值）。如果新形体死亡，他会变回原形，但不会复活。
变形后的生物可以获得新形体的力量、敏捷、体质属性值，但保有原本的智力、感知和魅力属性值。变形后还可以获得新形体的所有特异攻击（如:紧勒、精通抓拿、毒击），但无法获得其他特异能力（如:替代视觉、快速医疗、再生、灵活嗅觉）、超自然能力或类法术能力。
虚体或气体生物对「变形术」免疫，属于变形亚种的生物（如:兽化人或变形怪）只需一个标准动作就可以变回原本型态。
*材料成分:*一个空的茧。

变形万物（PolymorphAnyObject）
变化系
等级:术士 / 法师 8、诡术 8
法术成分:言语、姿势、材料 / 法器
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:单一生物或非魔法物品，至多 100 尺立方 / 每等级
持续时间:见说明
豁免检定:强韧过则无效（物品）（见说明）
法术抗力:可（物品）
同「变形术」，但此法术可以使单一物品或生物变形为物品或生物。法术的持续时间要视变形前后差异大小来决定。DM 可以参考下表决定持续时间:

变形前后属于:	持续时间系数（1）
同界（动物、植物、矿物）	+5
同门（哺乳动物、蕈类、金属等）	+2
大小相似	+2
彼此相关（树枝和树木、狼皮和狼等）	+2
智力相近或较低	+2

（1）将所有符合的项目相加，以所得的总和再查阅下表。

持续时间系数	持续时间	范例
0	20 分钟	小石子变成人
2	1 小时	木偶变成人
4	3 小时	人变成木偶
5	12 小时	蜥蜴变成刺尾狮
6	2 天	绵羊变成羊毛大衣
7	1 周	尖鼠变成刺尾狮
9+	永久	刺尾狮变成尖鼠

与「变形术」不同的是，「变形万物」可以使目标物得到新形体的智力值。如果原本形态没有感知或魅力值，同样也以新形体的属性值计算。
新型态若受到损伤，可能会导致该生物受伤或死亡。举例而言，如果生物变成石头，然后被磨成粉末，该生物就会受伤，甚至死亡。如果生物被变为沙子，那就要用其他方法才能伤害他，例如用「造风术」把沙子吹散。一般而言，该物体如果受到外力而改变形状，生物就会受伤。但大部分情况还是由 DM 决定。
此法术无法把一个非魔法物品变形成魔法物品。魔法物品则不能变形。
此法术不能制造出贵重原料，如:铜、银、宝石、丝、金、白金、秘银或精金，也不能产生寒铁的特殊性质以克服某些生物的伤害减免。
此法术也可以用来复制其他法术效果，如:「化戾变形」、「变形术」、「石化术」、「解除石化」、「化泥为石」、「化铁为木」或「化石为泥」。
*秘法材料成分:*水银、透明胶和烟雾。

律令目盲（PowerWordBlind）
惑控系（胁迫）〔影响心灵〕
等级:术士 / 法师 7、战争 7
法术成分:言语
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:生命值至多 200 点的一个生物
持续时间:见说明
豁免检定:无
法术抗力:可
你念颂强而有力的魔法律令，无论受术生物能不能听到你的声音，都可以使其进入目盲状态。法术的持续时间会因受术生物目前生命值而变。具有至少 201 点目前生命值的生物不受「律令目盲」的影响。

生命值	持续时间
50 或以下	永久
51 到 100	1d4+1 分钟
101 到 200	1d4+1 轮

律令死亡（PowerWordKill）
惑控系（胁迫）〔死亡、影响心灵〕
等级:术士 / 法师 9、战争 9
法术成分:言语
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:生命值至多 100 点的一个生物
持续时间:立即
豁免检定:无
法术抗力:可
你念颂强而有力的魔法律令，无论受术生物能不能听到你的声音，都可以使其死亡。具有至少 101 点目前生命值的生物不受「律令死亡」的影响。

律令震慑（PowerWordStun）
惑控系（胁迫）〔影响心灵〕
等级:术士 / 法师 8、战争 8
法术成分:言语
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:生命值至多 150 点的一个生物
持续时间:见说明
豁免检定:无
法术抗力:可
你念颂强而有力的魔法律令，无论受术生物能不能听到你的声音，都可以使其进入震慑状态。法术的持续时间会因受术生物目前生命值而变。具有至少 151 点目前生命值的生物不受「律令震慑」的影响。

生命值	持续时间
50 或以下	4d4 轮
51 到 100	2d4 轮
101 到 200	1d4 轮

祈祷术（Prayer）
惑控系（胁迫）〔影响心灵〕
等级:牧师 3、圣武士 3
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:40 尺
影响区域:以你为中心，半径 40 尺爆发范围内所有敌人和盟友
持续时间:1 轮 / 每等级
豁免检定:无
法术抗力:可
神将恩宠降于你与盟友，并谴责你的敌人。你和盟友在攻击检定、武器伤害掷骰、豁免检定和技能检定上，都获得+1 运气加值。你的敌人在前述掷骰上受-1 减值。

魔法技俩（Prestidigitation）
共通
等级:吟游诗人 0、术士 / 法师 0
法术成分:言语、姿势

施法时间:1 标准动作
距离:10 尺
目标、效果或影响区域:见说明
持续时间:1 小时
豁免检定:见说明
法术抗力:不可
此法术是法师学徒练习用的小技俩。施展之后，你可以在一小时的时间内，制造一些简单而功能有限的魔法效果。「魔法技俩」可以使一磅重的东西缓慢地浮起。每轮可以将体积不超过一尺立方体的东西染色、清理或弄脏。也可以使一磅重的非生命物品加温、降温或加味。这些效果不能造成伤害，也不能打断其他施法者专注。
「魔法技俩」可以制造小东西，但他们看来很粗糙，质地也很脆弱，这些东西不能拿来作为工具、武器或法术成分。「魔法技俩」不能复制其他任何法术效应。改变过的物体会在一小时后恢复原状（除了移动、清理、弄脏之外）。
「魔法技俩」一般都是用来吸引注意力、取悦小孩子或纯娱乐。常见技俩包括凭空演奏音乐、使雕谢的花再度开放、将光球漂浮在手上、扬起一阵风吹熄烛火、为难吃的食物加味，或制造小龙卷风扫除地毯下的灰尘。

虹光法球（PrismaticSphere）

防护系
等级:保护 9、术士 / 法师 9、太阳 9
法术成分:言语
距离:10 尺
效果:以你为中心，半径 10 尺的球状空间
与「虹光法墙」同，但可在你四周造出一个固着、不透明且发出七彩虹光的魔法球状空间。这个法球可以阻挡各种外来攻击。法球会不断幻化出各种色彩。
法球会使未超过 8HD 的生物目盲 2d4x10 分钟。
你可以任意进出或停留在法球附近，不会受到任何伤害。当你在法球内部时，没有任何射击物可以穿过法球（包括法术）。想要攻击或穿过法球的生物，会被各色虹光所影响，每次一种颜色。
因为法球是环绕在你的四周，所以下面一半往往会没入地面，只看得到法球上半部。
「虹光法球」上各种颜色作用和「虹光法墙」一样。
「虹光法球」可搭配「魔法恒定术」而永久生效。

虹光喷射（PrismaticSpray）

塑能系
等级:术士 / 法师 7
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:60 尺
影响区域:锥状爆发区域
持续时间:立即
豁免检定:见说明
法术抗力:可
你的手中会射出七道不断闪烁变幻的虹彩光芒，每一道光芒都具有不同颜色与效果。在法术影响范围内未超过 8HD 的生物会目盲 2d4 轮。在法术影响区域内的生物会随机被光芒击中，造成的效果如下:

1d8	光芒颜色	效果
1	红	20 点火焰伤害（反射过则效果减半）
2	橙	40 点强酸伤害（反射过则效果减半）
3	黄	80 点电击伤害（反射过则效果减半）
4	绿	中毒（死亡；强韧过则部分有效，只受到 1d6 点体质伤害）
5	蓝	石化（强韧过则无效）
6	靛	夺魄，效果与「夺魄术」相同（意志过则无效）
7	紫	传送到异界（意志过则无效）
8		被两条光芒击中。再掷骰两次以决定两种颜色，忽略 8。

虹光法墙（PrismaticWall）

防护系
等级:术士 / 法师 8
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
效果:宽 4 尺 / 每等级、高 2 尺 / 每等级的法墙
持续时间:10 分钟 / 每等级（解消）
豁免检定:见说明
法术抗力:见说明
「虹光法墙」会造出一个直立于地面、不透明且发出七彩虹光的法墙，这个法墙可以阻挡各种攻击。法墙上会发出七种颜色的虹光，每个颜色都有不同的威力和作用。法墙不能移动位置，但你可以任意穿越法墙而不受伤害。在法墙四周 20 尺内，未超过 8HD 的生物若注视法墙，会目盲 2d4 轮。
法墙的宽度不能超过 4 尺 / 每施法者等级，高度不能超过 2 尺 / 每施法者等级。如果施展法术时，法墙所在位置内有生物存在，将会干扰法术并导致法术失败。
法墙上的每个颜色都具有特别效果，下表列出七种颜色的出现顺序、对穿过墙或攻击你的生物造成的影响，以及可以用来抵销该颜色效果的法术。
如果想要毁掉「虹光法墙」，可以施展对应的抵销法术，依序将颜色消除。消除时必须按照颜色顺序，前一个颜色消除后，才能继续处理下一个颜色。「消抹权杖」或「魔邓肯裂解术」可以把法墙毁掉，但「防魔法力场」无法穿透它。「解除魔法」或其他更高等的解除术不能解除「虹光法墙」及墙后的法术。具有法术抗力的生物可以抵抗「虹光法墙」的影响，但每个颜色都要进行一次施法者等级检定。

虹光法墙			
光芒颜色	顺序	效果	被下列法术抵消
红	第一	阻挡非魔法远程武器。	寒冰锥
		20 点火焰伤害（反射过则效果减半）。	
橙	第二	阻挡魔法远程武器。	造风术
		40 点强酸伤害（反射过则效果减半）。	
黄	第三	阻挡毒、瓦斯和石化。	解离术
		80 点电击伤害（反射过则效果减半）。	
绿	第四	阻挡喷吐攻击。	穿墙术
		中毒（死亡；强韧过则部分有效，只受到 1d6 点体质伤害）。	
蓝	第五	阻挡预言系法术和心灵攻击。	魔法飞弹
		石化（强韧过则无效）。	
靛	第六	阻挡所有法术。	昼明术
		夺魄，效果与「夺魄术」相同（意志过则无效）。	
紫	第七	可以毁掉所有物品和法术效果的力场。（1）	解除魔法
		传送到异界（意志过则无效）。	

（1）紫色光芒的效果看来好像跟其他六个颜色重复，但有些魔法物品一次只产生单一颜色的虹光，而且法术抗力可以抵抗某些颜色效果（见以上说明），故还是要在此分项说明。

「虹光法墙」可搭配「魔法恒定术」而永久生效。

燃火术（ProduceFlame）

塑能系〔火焰〕
等级:德鲁伊 1、火 2
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:0 尺
效果:掌中火焰
持续时间:1 分钟 / 每等级（解消）
豁免检定:无
法术抗力:可
你的掌中出现一团火焰，但不会对你或装备造成伤害。
这团火焰可以提供如同火把的照明，也可把火焰投掷出去或直接接触敌人。如果你用近战接触攻击命中对手，会造成 1d6 点火焰伤害，每施法者等级多造成+1 点伤害，最多+5。另外，你也可以把火焰当成抛掷类武器，最多可以投到 120 尺远，这是远程接触攻击（没有距离减值），而且可以造成和近战攻击一样的伤害。在你掷出火焰后，一团新的火焰又会出现在你掌中。每次攻击会减少法术持续时间 1 分钟，如果持续时间降到 0，攻击后法术就会终止。
此法术在水中无效。

预置幻影（ProgrammedImage）

幻术系（虚假幻觉）
等级:吟游诗人 6、术士 / 法师 6
效果:看得见的虚假幻觉，范围为各边长 20 尺的立方区域，每等级再增加一个各边长 10 尺的立方区域（可变）
持续时间:永久，直到被触发，之后 1 轮 / 每等级
与「无声幻影」同，但幻影必须在符合某些条件时才会启动。幻影具有影像、声音、气味和温度，还可以说话。
在施展法术时，你可以设定启动幻影的触发条件（可能是某个特定字汇）。触发条件可以包含听觉、触觉、嗅觉或视觉成分。条件中不能包含某些无法从外表判断的特质，如阵营（关于触发条件的说明可见「魔嘴」）。
材料成分:一些羊毛和价值 25 金币的玉粉末。

投影术（ProjectImage）

幻术系（幽影幻觉）

等级:吟游诗人 6、术士／法师 7
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺／每等级）
效果:一个幽影分身
持续时间:1 轮／每等级(解消)
豁免检定:意志过则不相信（若发生互动）
法术抗力:不可
你从幽影界汲取能量造出一个自己的幽影分身。除了没有形体外，分身的外观、声音和气味都跟你一模一样。分身会模仿你的动作（包括说话在内），如果你要他改变动作，就要花费一个移动动作的时间。
你可以藉由分身的耳目来观察四周，就像你本体站在它的位置一样，但本体处于目盲和耳聋状态。轮到你的动作回合时，你可以自由切换要从分身或你自己的位置来观察，此动作属于即时动作。
如果你愿意的话，你也可以由分身施展有效距离为「接触」或更远的法术，这些法术都可以正常生效。如果要使幽影对它自己施法，则只限于施展幻术系法术。
判断幽影分身效果时，所有物品一律视为通过意志检定。
你必须看得到幽影分身，如果你的效果线被遮断，法术就会终止。如果你施展了「任意门」、「传送术」、「异界传送」等会阻碍效果线的法术，即使阻碍时间很短，此法术还是会失效。
*材料成分:*你的复制品（玩偶），需花费 5 金币制造。

防护箭矢（ProtectionfromArrows）
防护系
等级:术士／法师 2
法术成分:言语、姿势、器材
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的一个生物
持续时间:1 小时／每等级或直到能量散发
豁免检定:意志过则无效（无害）
法术抗力:可（无害）
受此法术防护的生物会增强对远程武器的抵抗能力，得到对远程武器的 10／魔法伤害减免，原本具有类似伤害减免的生物不会因此降低伤害减免能力。一旦此法术吸收的总伤害值达到每施法者等级 10 点（最多 100 点），效果就会散发消失。
*器材成分:*一小片龟壳。

防护混乱（ProtectionfromChaos）
防护系〔秩序〕
等级:牧师 1、秩序 1、圣武士 1、术士／法师 1
与「防护邪恶」同，但只有被混乱阵营生物攻击时，才会获得卸劲和抗力加值。经由召唤而来的混乱阵营生物无法接触目标生物。

防护能量伤害（ProtectionfromEnergy）
防护系
等级:牧师 3、德鲁伊 3、机运 3、保护 3、巡林客 2、术士／法师 3
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的生物
持续时间:10 分钟／每等级或直到能量散发
豁免检定:强韧过则无效（无害）
法术抗力:可（无害）
「防护能量伤害」可以使某一类能量（强酸、寒冷、电击、火焰、音波）完全无法伤到目标生物。此法术吸收的总伤害值达到每施法者等级 12 点时（10 级时达到最大值 120 点），效果就会散发消失。
「防护能量伤害」可与「抵抗能量伤害」重迭（但是效果不相加成）。如果人物同时受「防护能量伤害」和「抵抗元素伤害」保护，防护类法术会先吸收伤害，直到能量散发耗尽。

防护邪恶（ProtectionfromEvil）
防护系〔善良〕
等级:牧师 1、善良 1、圣武士 1、术士／法师 1
法术成分:言语、姿势、材料／法器
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的生物
持续时间:1 分钟／每等级（解消）
豁免检定:意志过则无效（无害）
法术抗力:不可（见说明）
此法术可防护邪恶阵营生物的攻击、防护心灵控制，且防护经由召唤而来的生物。「防护邪恶」会在受术者身边 1 尺造出一个魔法护罩，此护罩会随着受术者移动，并造成三种主要效果:
第一，被邪恶阵营生物攻击或受其特殊能力影响时，受术者在 AC 上获得+2 卸劲加值、豁免检定获得+2 抗力加值。
第二，受术者不会被附身（如「魔魂壶」），也不会被心灵控制所驱使，包括惑控系的胁迫和魅惑子学派法术的效应（如:「支配人类」）。不过，护罩并不能直接抵销法术效应，只能使被护罩内的人不受心灵驱使。如果「防护邪恶」比心灵控制早失效，受术者还是会被驱使。同样地，如果「防护邪恶」施展于已经被附身的生物，只能使附身者无法役使这个躯壳，却不能将他驱走。这个效果可作用于任何阵营生物。
第三，因召唤而来的生物不能接触受术者。如果召唤生物的天生武器必须接触到受术者才能攻击，他们会立刻停手不再攻击。善良阵营的召唤生物不受影响。如果受术者攻击或主动以护罩去接触召唤生物，则此效果失效。召唤生物可以用法术抗力克服这层防护，以接触受术者。
*秘法材料成分:*用银粉在受术者四周地面画一个直径 3 尺的圆圈。

防护善良（ProtectionfromGood）
防护系〔邪恶〕
等级:牧师 1、邪恶 1、术士／法师 1
与「防护邪恶」同，但只有被善良阵营生物攻击时，才会获得卸劲和抗力加值。经由召唤而来的善良阵营生物无法接触目标生物。

防护守序（ProtectionfromLaw）
防护系〔混乱〕
等级:混乱 1、牧师 1、术士／法师 1
与「防护邪恶」同，但只有被守序阵营生物攻击时，才会获得卸劲和抗力加值。经由召唤而来的守序阵营生物无法接触目标生物。

防护法术效果（ProtectionfromSpells）
防护系
等级:魔法 8、术士／法师 8
法术成分:言语、姿势、材料、器材
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的一个生物／每 4 等级
持续时间:10 分钟／每等级
豁免检定:意志过则无效（无害）
法术抗力:可（无害）
受术者在对法术和类法术能力（不包括超自然能力和特异能力）的豁免检定上得到+8 抗力加值。
*材料成分:*一颗价值 500 金币以上的钻石，敲碎之后撒在目标生物身上。
*器材成分:*每个受术者必须持有一个价值 1000 金币的钻石，如果钻石遗失的话，法术就会失效。

窥视魔眼（PryingEyes）
预言系
等级:术士／法师 5
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 分钟
距离:1 哩
效果:造出至少 10 只飘浮魔眼
持续时间:1 小时／每等级（见说明）(解消)
豁免检定:无
法术抗力:不可
你造出 1d4，每施法者等级+1 个半透明的魔法小球（魔眼），这些魔眼会依照你施法时的指令飞出，侦查环境再返回。魔眼可以看到四周 120 尺，但只有一般视觉。
虽然魔眼很脆弱，但他们相当小而且不易被察觉。魔眼是超微型的构装生物，尺寸和小苹果差不多，生命值为 1 点，AC=18（体型调整值+8），飞行速度 30 尺，机动性为灵活，「躲藏」技能有+16 调整值，「侦察」技能每施法者等级有+1 调整值（至多+15）。魔眼不能看穿幻象、黑暗、雾气和其他任何能干扰视觉的因素。魔眼必须靠触觉才能飞越黑暗区域。
当你造出魔眼时，你可以给予不超过 25 字的指令来操纵他们。魔眼知道所有你知道的事。举例而言，如果你认得一般商人的装扮，魔眼也认得出来。
可能的指令如下:「在四百尺外环绕我，见到危险生物立即回报。」其中「环绕我」是命令魔眼排列成一个以你为中心、等距的水平环形，并会跟随你移动。如果有些魔眼毁掉或是返回，其他的会自动补满空位，保持等距分散队形。此例中，只要魔眼看到你认为危险的生物就会回报。变形成农夫的龙不会使魔眼警觉。只要有十个魔眼涵盖 400 尺范围就足以看到任何风吹草动。
另一个范例指令:「分散到城里找到艾维斯，秘密跟踪他三分钟，然后回报。」其中「分散」是命令魔眼向四面八方移动。此例中，只要任何一个魔眼看到艾维斯，就会跟踪他三分钟。其他常用的命令包括使魔眼排成一横列、在特定区域内乱飞或是叫它们跟踪特定种类生物。DM 可以决定你的命令是否适用。
魔眼必须回到你的掌上才能回报。每个魔眼都会在你的心中重现一次它看到的景象，而且只需花费一轮就能重现一小时

的影像。完毕之后，魔眼就会消失。
如果魔眼和你的距离超过 1 哩，它就会消失。然而此时，你和魔眼之间的联系并不足以让你知道它究竟了发生什么事。
「窥视魔眼」的持续时间为每施法者等级 1 小时，或直到魔眼返回为止。「解除魔法」可以毁掉魔眼，如果施展区域型解除魔法，每个魔眼都要分别掷骰。如果魔眼飞进黑暗区域，它可能会撞到墙壁或障碍物而毁掉。
*材料成分:*一把水晶弹珠。

高等窥视魔眼（PryingEyes,Greater）
预言系
等级:术士 / 法师 8
与「窥视魔眼」同，但高等魔眼可以看出事物的真面目，就像具有范围 120 尺的「真实目光」一样，因此也可以在黑暗区域内正常飞行。「高等窥视魔眼」的「侦察」技能调整值上限为+25 而非+15。

净化食粮（PurifyFoodandDrink）
变化系
等级:牧师 0、德鲁伊 0
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:10 尺
目标:1 立方尺 / 每等级的不洁食物或饮水
持续时间:立即
豁免检定:意志过则无效（物品）
法术抗力:可（物品）
此法术可以净化腐烂、酸臭、有毒或其他不洁食物或饮水，使其可以食用。此法术净化过的食粮还是会自然腐败。如果此法术施展于邪水或邪恶加持过的食粮，则会使其腐败。此法术对生物或魔法药水无效。
*注意:*每加仑水约重八磅。一立方尺约能容纳 8 加仑水，重约 60 磅。

烟火术（Pyrotechnics）
变化系
等级:吟游诗人 2、术士 / 法师 2
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:远距（400 尺+40 尺 / 每等级）
目标:一个火源，体积至多为各边长 20 尺的立方体
持续时间:1d4+1 轮，或目标生物离开烟雾范围后 1d4+1 轮（见说明）
豁免检定:意志过或强韧过则无效（见说明）
法术抗力:可或不可（见说明）
你可以把火源变成一团炫目的烟火或是呛鼻的浓烟。可选择的功效如下:
*烟火:*目标火源会在一瞬间爆炸成一团五彩缤纷的强光。距离火源 120 尺内的生物会目盲 1d4+1 轮（意志过则无效），只有能看得到火源的生物才会被影响。法术抗力可以避免目盲。
*浓烟:*从火源上会冉冉升起一股呛鼻的浓烟。这股浓烟会覆盖火源四周 20 尺的范围，每施法者等级可持续 1 轮。浓烟覆盖的区域内完全无法看到东西，即使拥有黑暗视觉也一样。区域内生物的力量值与敏捷值受到-4 减值（强韧过则无效）。即使离开浓烟范围或浓烟消散后，此减值会持续 1d4+1 轮。法术抗力不适用。
*材料成分:*施展此法术后，目标火源会立刻熄灭。如果火源超过各边长 20 尺立方体，则只有部分的火会熄灭。魔法火源不会熄灭，但如果该火源是火系生物（如:火元素），则每施法者等级会使该生物受到 1 点伤害。

————Q————

灭火术（Quench）
变化系
等级:德鲁伊 3
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级）
影响区域或目标:一个各边长 20 尺的立方区域 / 每等级（可变），或一个与火相关的魔法物品
持续时间:立即
豁免检定:无或意志过则无效（物品）
法术抗力:不可或可（物品）
此法术通常用来扑灭森林大火或其他火灾。此法术可以使影响区域内所有的非魔法火源都熄灭，而且还可以解除区域内所有火类法术，但你对每个法术都要进行一次「1d20+1 / 每施法者等级（最多+15）」的解除检定，以对抗 DC=11+该法术施法者等级。
区域内的火系元素生物会受到 1d6 点伤害 / 每施法者等级（最多 15d6 点，无豁免检定）。
或者，你也可以把此法术施于一个会制造或控制火的魔法物品上（如:火球法杖或焰爆剑），如果该物品没有通过意志检定，它就失去火类魔法能力 1d4 小时（对神器无效）。

————R————

盛怒术（Rage）
惑控系（胁迫）〔影响心灵〕
等级:吟游诗人 2、术士 / 法师 3
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级）
影响区域:一个自愿的活物 / 每 3 等级，生物之间相距不可超过 30 尺
持续时间:专注+1 轮 / 每等级（解消）
豁免检定:无
法术抗力:可
此法术可使每个目标生物的力量和体质获得+2 士气加值，意志检定获得+1 士气加值，但 AC 得到-2 减值。效果和野蛮人狂暴（见 25 页）完全一样，但结束之后不会陷入疲乏。

虹彩图纹（RainbowPattern）
幻术系（心灵幻觉）〔影响心灵〕
等级:吟游诗人 4、术士 / 法师 4
法术成分:言语（限吟游诗人）、姿势、材料、器材（见说明）
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级）
效果:半径 20 尺扩散范围内散发着彩色光芒
持续时间:专注+1 轮 / 每等级（解消）
豁免检定:意志过则无效
法术抗力:可
一团七彩的耀眼图纹会使生物陷入迷魂。「虹彩图纹」可以迷惑 HD 总和不超过 24 的生物。HD 最低的生物会最先被影响，如果 HD 相同的话，靠近法术中心点的会先受到影响。被影响的生物如果没通过意志检定，就会陷入迷魂状态。
只要一个简单手势（即时动作），你就可以使「虹彩图纹」每轮移动 30 尺（改变法术作用的中心点）。所有被迷的生物也会跟着一起移动，保持在图纹的范围内。即使生物被外力强制带离法术范围，还是会尽力跟着移动。如果图纹把受困生物引到危险的环境里（穿过火焰、跳下悬崖等），每个生物可以再进行一次豁免检定。如果生物看不到图纹（如:受到「隐雾术」的遮蔽），就不会受到此法术影响。
此法术对没有视觉的生物无效。
*言语成分:*术士或法师在施展此法术时不须念咒语。但吟游诗人必须唱歌、演奏或吟诗使法术生效。
*材料成分:*一块磷。
*器材成分:*一个水晶棱镜。

死者复活（RaiseDead）
咒法系（医疗）
等级:牧师 5
法术成分:言语、姿势、材料、法器
施法时间:1 分钟
距离:接触
目标:接触到的一个死者
持续时间:立即
豁免检定:无（见说明）
法术抗力:可（无害）
你可使死去的生物复活。受术者的死亡期间不能超过 1 天 / 每施法者等级。而且，受术者的灵魂必须愿意复活（见 171 页召回死者的说明）。如果受术者不愿复活，法术即失效。愿意复活的受术者不须进行豁免检定。
然而，复活其实是个相当痛苦的经验，受术者会失去一个经验等级（或一个生命骰数），就像被吸能一样。受术者只有 1 级的话，改为体质下降 2 点（如果体质降到 0 或更低，则无法复活）。因为复活而失去的等级、HD 或体质不能用任何方法回复。除了因降级而损失的法术栏位之外，受术者死前准备的法术也有 50%几率会消失。不须准备法术者（如:术士）也有 50%几率失去一个未使用的法术栏位（如同已用掉该栏位一样）。
复活之后，受术者生命值等于其 HD 数，所有降到 0 的属性值会回复到 1，一般的中毒和疾病也会痊愈，但魔法疾病和诅咒不能恢复。虽然此法术可以愈合大部分致命伤口，但遗体仍须保持完整。否则在复活之后，缺损部份不会复生。受术者的装备和所有物不会受到任何影响。
变成不死生物或被死亡类法术杀死的生物不能复活。构装生物、元素生物、异界生物和不死生物不能复活。因衰老而自然死亡的生物也不能复活。
*材料成分:*一颗价值 5000 金币以上的钻石。

拉瑞强记法（Rary'sMnemonicEnhancer）
变化系
等级:法师 4
法术成分:言语、姿势、材料、器材
施法时间:10 分钟
距离:个人
目标:自己

持续时间:立即
此法术可以使你准备或唤回额外的法术。无论是哪一种功效，这些额外法术会在 24 小时之后消失（如果没有施展的话）。
你可以选择下列功效之一:
*准备:*你可以准备总和等级不大于三的法术（如:三个一级法术、一个二级和一个一级法术，或一个三级法术）。戏法在计算时视为 0.5 个等级。这些额外法术在准备或施展时都跟一般法术一样。
*唤回:*你可以唤回在施展「拉瑞强记法」前一轮中施展的法术，法术等级不超过三级。该法术会立即回到你记忆中。
无论何种功效，藉由「拉瑞强记法」准备或唤回的法术如果没有施展，在 24 小时后就会消失。
*材料成分:*一条细绳、由乌贼墨汁和黑龙血调成的墨水。
*器材成分:*一块价值至少 50 金币的象牙板。

拉瑞心灵连线（Rary'sTelepathicBond）

预言系
等级:术士 / 法师 5
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:每 3 等级选定一个自愿生物，生物之间相距不可超过 30 尺
持续时间:10 分钟 / 每等级(解消）
豁免检定:无
法术抗力:不可
你与目标生物之间建立起无形的心灵连线，这些生物的智力值必须在 3 以上。所有目标生物的心灵都会互相联系。所有接受连线的生物都可以直接用心灵沟通，不须语言。除此之外，心灵连线不会造成其他影响或效果。一旦连线完成，无论分开多远都有效（但不能跨越不同位面）。
在施法前，你可以选择是否要将自己纳入心灵连线中。
「拉瑞心灵连线」可搭配「魔法恒定术」而永久生效，但每次只能建立两个生物间的连线。
材料成分:两种不同生物的蛋壳。

衰弱射线（RayofEnfeeblement）

死灵系
等级:术士 / 法师 1
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
效果:射线
持续时间:1 分钟 / 每等级
豁免检定:无
法术抗力:可
你的手中射出一道忽隐忽现的射线，远程接触攻击检定成功，即可命中目标。目标生物的力量值会受到-1d6 的减值，每 2 施法者等级还会再造成-1（最多-5）减值。目标生物的力量值最低只能到 1。

衰竭射线（RayofExhaustion）

死灵系
等级:术士 / 法师 3
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
效果:射线
持续时间:1 分钟 / 每等级
豁免检定:强韧过则部分有效（见说明）
法术抗力:可
你的指尖射出一道黑色射线，远程接触攻击检定成功，即可命中目标。在法术持续时间内，目标生物若能通过强韧检定则陷入疲乏，否则陷入力竭状态。原本就处于疲乏的生物会直接陷入力竭。
「衰竭射线」对原本力竭的生物无效。与一般的疲乏或力竭状态不同，此法术造成的效果在法术终止后立刻结束。
*材料成分:*一滴汗。

冷冻射线（RayofFrost）

塑能系〔寒冷〕
等级:术士 / 法师 0
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
效果:射线
持续时间:立即
豁免检定:无
法术抗力:可
从你的指尖射出一道冷冻射线，远程接触攻击检定成功，即可命中目标，造成 1d3 点寒冷伤害。

阅读魔法（ReadMagic）

预言系
等级:吟游诗人 0、牧师 0、德鲁伊 0、圣武士 0、巡林客 0、术士 / 法师 0
法术成分:言语、姿势、器材
施法时间:1 标准动作
距离:个人
目标:自己
持续时间:10 分钟 / 每等级
藉由「阅读魔法」，你可以阅读原本不可解读的魔法文字，包括:书本、卷轴、武器或其他物品上的字。一般而言，除了被诅咒的卷轴外，阅读动作不会触发文件上的魔法。只要你曾施展「阅读魔法」阅读过某份魔法文件，再阅读同一文件时就不须再施此法术。你的阅读速度是每分钟一页(250 个字)。
施展法术之后，如果要辨识「守卫结界」，你必须通过 DC=13 的「辨识法术」技能检定。辨识「高等守卫结界」则必须通过DC=16 的「辨识法术」技能检定。如果要解读任何「徽记」法术，你必须通过 DC=10+该法术等级的「辨识法术」技能检定。
「阅读魔法」可搭配「魔法恒定术」而永久生效。
*器材成分:*一个透明水晶或矿石棱镜。

缩小动物（ReduceAnimal）

变化系
等级:德鲁伊 2、巡林客 3
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的一个自愿动物，体型为小型、中型、大型或超大型
持续时间:1 小时 / 每等级（解消）
豁免检定:无
法术抗力:不可
与「缩小术」同，但可以影响一个有意愿的动物（与你战斗中的不行）。体型缩小的动物可以通过狭隘的空间，如:地城房间或隧道。受术动物的天生攻击伤害也会随之减弱，请参照《地下城主指南》的表 2-3。

缩小术（ReducePerson）

变化系
等级:术士 / 法师 1
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 轮
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:一个人形生物
持续时间:1 分钟 / 每等级（解消）
豁免检定:强韧过则无效
法术抗力:可
此法术可以缩小一个人形生物，使其长宽高都减半，重量减为八分之一，而体型会下降一级。受术生物的敏捷值获得+2 体型加值，力量值得到-2 体型减值（最低只能降到 1），而攻击检定和 AC 得到+1 加值。
小型人形生物的体型会缩小为超小型，占用空间 2.5 尺，天生可触距离 0 尺（必须进入敌人所在的方格才能攻击）。大型人形生物的体型会缩小为中型，占用空间 5 尺，天生可触距离 5 尺。受术生物的速度不会改变。
受术生物装备或携带的装备也会变小。近战武器和射击武器能造成的伤害会减低（请参照《地下城主指南》的表 2-3），其他魔法特性不会受影响。被缩小的物品一但离开受术生物，就会立即回复原本大小（包括射击和投掷武器）。因此，投掷武器能造成的伤害不变，而射击武器的伤害却会因射击力道降低而减少。
多次施展「缩小术」的效果不会累加，已经缩小过一次的人形生物不会因为此法术而变得更小。
「缩小术」可以反制或解除「变巨术」。
「缩小术」可搭配「魔法恒定术」而永久生效。
*材料成分:*一撮铁粉。

集体缩小术（ReducePerson,Mass）

变化系
等级:术士 / 法师 4
目标:一个人形生物 / 每等级，生物之间相距不可超过 30 尺
与「缩小术」同，但可以缩小多个生物。

脱身大法（Refuge）

变化系〔传送〕
等级:牧师 7、术士 / 法师 9
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的物品
持续时间:永久，直到能量散发
豁免检定:无
法术抗力:不可
你针对一个事先准备好的物品（如:雕像、镶珠宝的权杖、宝石等)，灌注强力魔法。无论持有此物的人在位面内任何地方，物品上的魔法都可以将他直接传回你的居所。灌注魔法之后，你必须自愿将此物品交给某人，并告知他启动密语。使用该物品时，持有者必须念出密语并敲碎或撕裂该物（标准动作）。然后他身上所有装备和携带的物品（不能超过重度负荷）会立刻传送到你的居所。此法术不会影响其他生物（但被传送者接触到的魔宠会一起传送）。
施展法术时，你可以把法术效果改为:当念出密语并敲碎物品时，将你传送到持有者身旁10 尺内。被传送时，你会大概知道目的地的位置和持有者目前状况，但你无法避免传送。
*材料成分:*特别处理过的物品，其上必须镶有价值 1500 金币的珠宝。

再生术（Regenerate）

咒法系（医疗）

等级:牧师 7、德鲁伊 9、医疗 7
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:3 整轮
距离:接触
目标:接触到的活物
持续时间:立即
豁免检定:强韧过则无效（无害）
法术抗力:可（无害）
受术者的重伤肢体（手指、脚趾、手掌、脚掌、臂、腿、尾，甚至多头生物的头部）、断骨和损坏的器官均可复原。若重伤肢体部分可见且连着躯干，则施法后只须 1 轮的时间，肉体便能再生完全。若否，则须 2d10 轮。
「再生术」还可治愈 4d8 点伤害，每施法者等级再治疗+1 点，最高+35 点。受术者可以从力竭和疲乏状态回复，也能治愈所有非致命伤害。此法术对无生命生物无效，包括不死生物。

转生术（Reincarnate）
变化系
等级:德鲁伊 4
法术成分:言语、姿势、材料、法器
施法时间:10 分钟
距离:接触
目标:接触到的死者
持续时间:立即
豁免检定:无（见说明）
法术抗力:可（无害）
此法术可使一个死亡不超过一周的生物在新的身体上复生，但受术者的灵魂必须愿意转生（见 171 页召回死者的说明）。若受术者的灵魂不愿转生，法术便无效，因此受术者无须进行豁免检定。
由于灵魂是进入一个新身体，旧有的生理病痛折磨均已消除。只要还有任何一块遗体就可以转生，但这部分遗体必须是死亡时所残留的。此法术会创造出一个全新的青年身体，使灵魂藉由自然元素转移进入，此过程需要一小时。当身体完成，对象也就成功转生。转生后的人物会记起前世大部分生活与模样，保有原本职业、基本攻击加值、基本豁免加值与生命值。力量、敏捷与体质则部分取决于新身体。首先要移除该人物的种族修正值（因为他已非原来种族），接着根据下表中的种族重新修正。转生会失去一个经验等级（或一个生命骰数）。受术者只有 1 级的话，改为体质下降 2 点（如果体质降到 0 或更低，则无法转生）。因此法术而失去的等级、HD 或体质不能用任何方法回复。
人物属性转换后，可能会使他无法继续原先的职业，这种情况下，，该人物最好考虑兼职。
转生人形生物请根据下表决定新种族，若非人形生物，DM 可以自己设计类似表格或直接指定转生的种族。
变成不死生物或被死亡类法术杀死的生物不能转生。构装生物、元素生物、异界生物和不死生物不能转生。因衰老而自然死亡的生物也不能转生。

d%	转生后种族	力量	敏捷	体质
01	熊地精	+4	+2	+2
02-13	矮人	+0	+0	+2
14-25	精灵	+0	+2	-2
26	豺狼人	+4	+0	+2
27-38	侏儒	-2	+0	+2
39-42	地精	-2	+2	+0
43-52	半精灵	+0	+0	+0
53-62	半兽人	+2	+0	+0
63-74	半身人	-2	+2	+0
75-89	人类	+0	+0	+0
90-93	狗头人	-4	+2	-2
94	蜥人	+2	+0	+2
95-98	兽人	+4	+0	+0
99	战蜥人	-0	-2	+4
100	其他（DM 决定）	？	？	？

转生者会获得新身体的能力，包括:移动形态、速度、天生防具、天生攻击方式及特异能力等，但不会使用新身体的语言。细节请见《怪物图鉴》。
「愿望术」或「奇迹术」能使转生者恢复原形。
*材料成分:*涂抹遗体的稀有油类和软膏，价值至少 1000 金币。

移除目盲／耳聋（RemoveBlindness/Deafness）
咒法系（医疗）
等级:牧师 3、圣武士 3
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的生物
持续时间:立即
豁免检定:强韧过则无效（无害）
法术抗力:可（无害）
此法术可治愈目盲或耳聋（由施法者选择），无论效果是否为魔法所造成。若失去耳朵或眼睛，此法术无法重建眼睛或耳朵，若只是受伤，则可恢复。
「移除目盲／耳聋」可反制或解除「目盲术/耳聋术」。

移除诅咒（RemoveCurse）
防护系
等级:吟游诗人 3、牧师 3、圣武士 3、术士／法师 4
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的生物或物品
持续时间:立即
豁免检定:意志过则无效（无害）
法术抗力:可（无害）
你可立即移除物品或生物身上的所有诅咒。此法术不能将盾牌、武器或盔甲上的诅咒移除，但可让受诅咒影响的人解下物品并脱离诅咒。某些特殊诅咒无法以此法术反制，或必须在施法者等级高于诅咒者时才能移除。
「移除诅咒」可反制或解除「降咒」。

移除疾病（RemoveDisease）
咒法系（医疗）
等级:牧师 3、德鲁伊 3、巡林客 3
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的生物
持续时间:立即
豁免检定:强韧过则无效（无害）
法术抗力:可（无害）
你可以治愈受术者身上所有疾病。此法术也可以杀死寄生生物（包括绿史莱姆等）。某些特殊疾病无法以此法术移除，或仅能由高于特定等级的施法者移除。
*注意:*由于此法术的持续时间为「立即」，故无法预防再次感染。

移除恐惧（RemoveFear）
防护系
等级:吟游诗人 1、牧师 1
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺／每 2 等级）
目标:一个生物，每 4 等级多加一个，生物之间相距不可超过 30 尺
持续时间:10 分钟，见说明
豁免检定:意志过则无效（无害）
法术抗力:可（无害）
你可对受术者鼓舞勇气，使其获得+4 士气加值以对抗恐惧效应，效果持续 10 分钟。如果受术者当时已受恐惧效应影响，在此法术持续时间内可压抑恐惧效应。
「移除恐惧」可反制或解除「惊恐术」。

移除麻痹（RemoveParalysis）
咒法系（医疗）
等级:牧师 2、圣武士 2
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺／每 2 等级）
目标:至多四个生物，生物之间相距不可超过 30 尺
持续时间:立即
豁免检定:意志过则无效（无害）
法术抗力:可（无害）
你可以解除生物的暂时麻痹状态或类似魔法效应，包括:被食尸鬼接触或「缓慢术」等。若将法术施于单一生物上，可抵销麻痹状态；若施于两个生物，每一生物可针对该效应状态重新进行豁免检定，并获得+4 抗力加值；若施于三或四个生物上，每一生物可针对该效应状态重新进行豁免检定，并获得+2 抗力加值。
此法术无法回复属性减值、属性伤害或失去的属性值。

驱离金石（RepelMetalorStone）
防护系（土）
等级:德鲁伊 8
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:60 尺
影响区域:以你为起点，往前 60 尺的直线范围
持续时间:1 轮／每等级（解消）
豁免检定:无
法术抗力:否
与「驱离木材」类似，你往前直射出一股无形能量波，所经范围内所有金属与岩石物品都被扫至法术距离外。直径大于 3 吋的固定金属或石材物品、重于 500 磅的活动金属或石材物品都不受影响。其他物品则会后退，包括:活化物体、石砾和身着金属防具的生物。直径不到 3 吋的固定物会弯曲或折断，碎片随着能量波移动。受此法术影响的物品以每轮 40 尺的速度被驱离。
金属防具、剑等物品会被能量波往后推，其装备者会被拖着走。含有金属成分的魔法物品也会受影响，除非有「抗魔法力场」的阻挡。
能量波在法术持续时间内会自行扫荡。施法后，能量波的行进方向即已决定。你可以进行别的动作，甚至离开也无妨。

驱离害虫（RepelVermin）

防护系
等级:吟游诗人 4、牧师 4、德鲁伊 4、巡林客 3
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:10 尺
影响区域:以你为中心，半径 10 尺弥漫范围
持续时间:10 分钟 / 每等级(解消)
豁免检定:无或意志过则无效（见说明）
法术抗力:可
一道看不见的护壁挡住害虫。若害虫的 HD 未超过你等级的三分之一，则无法穿透护壁。HD 大于或等于你等级三分之一的害虫，若通过意志检定则可穿透，但会受到 2d6 点伤害。穿透护壁十分疼痛，会吓阻大部分的害虫。

驱离木材（RepelWood）

变化系
等级:德鲁伊 6、植物 6
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:60 尺
影响区域:以你为起点，往前 60 尺的直线弥漫范围
持续时间:1 分钟 / 每等级（解消）
豁免检定:无
法术抗力:否
往前发出一道能量波，行进方向由你指定。能量波行经路径内所有的木制物品均被驱离至法术距离外。直径大于 3 吋的固定木制品不受影响，但未固定的物体则受影响。直径不到 3 吋的固定物品会解体或破裂，碎片随着能量波移动。受此法术影响的物品以每轮 40 尺的速度被驱离。
木盾、矛、武器的木制柄或把手、箭、矢等物品亦受驱离，配戴者会被拖着走（被物品拖着走的生物可以放手，被盾拖拉的生物可用一个移动动作将其卸下，并用一个即时动作将其丢开）。如果矛是用力插在地上或嵌住，则会断裂。含有木材成分的魔法物品也会受影响，除非有「抗魔法力场」的阻挡。能量波在法术持续时间内会自行扫荡。施法后，能量波的行进方向即已决定。你可以进行别的动作，甚至离开也无妨。

防生物力场（Repulsion）

防护系
等级:牧师 7、保护 7、术士 / 法师 6
法术成分:言语、姿势、器材 / 法器
施法时间:1 标准动作
距离:最高至 10 尺 / 每等级
影响区域:以你为中心，最大半径 10 尺 / 每等级的弥漫范围
持续时间:1 轮 / 每等级(解消)
豁免检定:意志过则无效
法术抗力:可
在你周围造出隐形力场，并随着你移动，此力场可防止任何生物接近你。你可在施法时决定力场大小（上限依你的等级而定)。在力场内或要进入力场的生物都得进行检定，失败则无法在法术持续时间内向你移动。被驱离的生物动作不受其他限制，可以攻击别的生物、施法，也可用远程武器攻击你。如果你靠近已受影响的生物，不会有任何事发生（该生物不会被往后推）。若你接近到对方可触距离内，他便可对你作近战攻击。受驱离的生物若离开后又再度接近，仍会受到法术影响。
*秘法器材成分:*一对犬类小雕像，一黑一白，以一对小铁棒相连，价值 50 金币。

提升抗力（Resistance）

防护系
等级:吟游诗人 0、牧师 0、德鲁伊 0、圣武士 1、术士 / 法师 0
法术成分:言语、姿势、材料 / 法器
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的生物
持续时间:1 分钟
豁免检定:意志过则无效（无害）
法术抗力:可（无害）
将魔法能量注灌入受术者，使受术者的豁免检定获得+1 抗力加值。
「提升抗力」可搭配「魔法恒定术」而永久生效。
*秘法材料成分:*迷你斗篷一件。

抵抗能量伤害（ResistEnergy）

防护系
等级:牧师 2、德鲁伊 2、火 3、圣武士 2、巡林客 1、术士 / 法师 2
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的生物
持续时间:10 分钟 / 每等级
豁免检定:强韧过则无效（无害）
法术抗力:可（无害）
此法术提供受术者对五种能量伤害:酸、冷、电、火或音波其中之一的抵抗能力，种类由施法者决定。受术者对该能量伤害的能量抗力增加 10，意即当遭受该种能量伤害（无论来源是自然或是魔法）时，伤害值会减少 10 点。施法者等级达 7 级，伤害减少值为 20 点，施法者等级达 11 级，伤害减少值达 30 点。此法术对受术者的装备也提供同样的保护。
「抵抗能量伤害」只减少伤害。受术者仍会遭受该伤害其他的负面效果，例如溺水（因为溺水造成的伤害是来自于缺乏氧气）或是被冰成大冰块。
注意:「抵抗能量伤害」的效果与「防护能量伤害」相重迭（但是效果不相加成)。如果人物同时受「防护能量伤害」与「抵抗能量伤害」保护，防护类法术会先吸收伤害，直到能量散发耗尽。

复原术（Restoration）

咒法系（医疗）
等级:牧师 4、圣武士 4
法术成分:言语、姿势、材料
与「次级复原术」同，不过此法术还能解除负能量等级，使经验等级遭吸取的生物回复一个经验等级。施展此法术时，受术者被吸取等级之后经过的天数，不得超过施法者等级，否则无法回复。例如 10 级人物遭尸妖击中降至 9 级,「复原术」可回复该人物的经验值到 10 级的最低经验值（45000 点)，同时恢复其 HD 与等级特性。
「复原术」可治愈所有暂时属性伤害，并且回复某一属性被永久吸取的数值（若有多项属性都被吸取，由施法者选择其一)。「复原术」亦可回复所有疲乏或力竭状态。
「复原术」无法回复由于死亡造成的降级或体质丧失。
*材料成分:*价值 100 金币的钻石粉末，洒于受术者身上。

高等复原术（Restoration,Greater）

咒法系（医疗）
等级:牧师 7
法术成分:言语、姿势、消耗经验值
施法时间:10 分钟
与「次级复原术」同，但此法术可解除所有作用在受术者身上的负向等级，恢复受术者原先的最高等级，将被力场或生物吸取的等级反转。复原要趁早，从等级丧失到施展此法术之间经过的周数，不能超过此法术的施法者等级。
「高等复原术」同时解除所有属性减值、治疗所有暂时属性伤害、恢复所有被永久吸取的属性值。也消除疲乏和力竭，移除所有形式的夺魄、困惑和类似的心灵效应。「高等复原术」无法回复由于死亡造成的降级或体质丧失。
*消耗经验值:*500 点。

次级复原术（Restoration,Lesser）

咒法系（医疗）
等级:牧师 2、德鲁伊 2、圣武士 1
法术成分:言语、姿势
施法时间:3 轮
距离:接触
目标:接触到的生物
持续时间:立即
豁免检定:意志过则无效（无害）
法术抗力:可（无害）
此法术可解除受术者身上任何造成属性减值的魔法效果（如「衰弱射线」)，或治疗 1d4 点暂时属性伤害（如:幽影的接触或中毒)。也可以消除疲乏，或由力竭提升到疲乏。但此法术无法回复永久属性伤害。

复生术（Resurrection）

咒法系（医疗）
等级:牧师 7
持续时间:10 分钟
与「死者复活」同，不过此法术可回复所有亡者的生命与全部力量。无论遗体状态如何，只要该生物身体有任何一小部分留存，便可复活，但该部分必须属于该生物死亡时的身体（被施以「解离术」后的残留物质，视为该生物的一部分)。死亡经过时间必须少于施法者等级 x10 年，在此期间死亡者均可复生。
法术完成时，该生物的生命值恢复至最大生命值，体力与健康也完全恢复，之前准备的法术也可恢复。然而受术者的经验等级会降 1 级，若人物为 1 级，则减 2 点体质（如果体质因此被减为 0 或更少，则受术者无法被复生)。此降级或体质减少无法用任何方法恢复。
遭到死亡效应致死，或被变成不死生物而被摧毁者，也能藉此复生。但因年老而自然死亡者无法复生。构装生物、元素生物、异界生物和不死生物无法被复生。
*材料成分:*挥洒圣水，加上价值至少 10000 金币的钻石。

反重力（ReverseGravity）

变化系
等级:德鲁伊 8、术士 / 法师 7
法术成分:言语、姿势、材料 / 法器
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级）
影响区域:一个各边长 10 尺的立方区域 / 每 2 等级（可变）
持续时间:1 轮 / 每等级（解消）
豁免检定:无（见说明）
法术抗力:否
此法术反转法术范围中的重力

方向，使范围内所有未固定的物体和生物，在一轮之内往上「摔落」至法术范围顶端。若途中有坚固物（如:天花板），受术者会重重「摔」在其上，就像掉落在地上一样。如果受术者未遭任何物体阻挡而掉至法术范围顶端，则会停留在该处，微微晃动，直到法术结束为止。法术结束时，受术者便直落而下。
施法时，若法术范围内有任何东西可供受术者抓住，则受术者可尝试进行反射检定避免往上摔。会飞或会飘浮的生物可使自己不往上掉。
*秘法材料成分:*一块天然磁石和一些铁屑。

正气如虹（RighteousMight）

变化系
等级:牧师 5、力量 5
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:个人
目标:自己
持续时间:1 轮／每等级（解消）
本法术使你变大，身高加倍而体重变为八倍。体型变大一级，力量获得+4 体型加值，体质获得+2 体型加值，天生防具获得+2 增强加值。还获得伤害减免 3／邪恶（如果你常用的是正能量）或 3／善良（如果你常用的是负能量），伤害减免在 12 级增加为 6／邪恶或 6／善良，在 15 级到达最大值 9／邪恶或 9／善良。体型变化也会改变 AC 与攻击检定的体型调整值（若你原先的体型为超小型、小型、中型或大型，此两项数值均-1；其他体型请见 134 页体型调整值）。
使用表 8-4:生物体型与度量，来决定你的占用空间和可触距离。本法术不会改变你的速度。如果空间无法容纳变大后的体型，则体型增大到空间所容许的最大可能范围，还可以以力量检定（获得加值后的力量值）来撑破拘束你体型的物体。如果检定失败，你的体型会受限于拘束你的物体，但是你不会受伤，本法术不会因为增大你的体型而让你被压垮。
你身上的装备也同样被增大，近战武器和射击类武器伤害值增加（请参见「地下城主指南」表 2-2）。魔法属性不受影响。任何增大后的物品一旦离开你的掌握（包括射击类武器或抛掷类武器）就立刻恢复为原来大小。因此抛掷类武器只会造成正常伤害（射击类武器的伤害则是由发射它的武器来决定）。
多次使用增大体型的魔法其效果不会累加，意思就是在第一个效果还没结束之前，再施展一次本法术并不能再度增大体型。

魔绳术（RopeTrick）

变化系
等级:术士／法师 2
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的绳段，长度在 5 尺至 30 尺间
持续时间:1 小时／每等级（解消）
豁免检定:无
法术抗力:否
当此法术施展于长度在 5 至 30 尺间的绳段时，绳的一端会往上升，直到整条绳子垂直悬在空中为止，看上去有如绳的上端固定在空中。事实上，绳的上端是固定在所有位面之外的某个异界空间。这个异界空间可藏匿至多八个生物（体型不计）。该异界空间中的生物位于所有法术的有效距离之外（包括预言系），除非该法术可以跨越位面。异界空间内的生物可以收起绳子，使绳子由原本空间中「消失」，此时绳子算是八个生物之一。绳子可支撑 16000 磅的重量，重量超过会扯下绳子。
法术无法跨位面施展，区域型法术的效果也无法跨位面。躲在异界空间中的生物可看到外面，如同绳上方开了一扇长 3 尺、宽 5 尺的窗户。这扇窗子位于主物质界，但却是隐形的，就算有生物能看见它，也无法看到窗的另一侧。法术结束时，在该异界空间中的所有生物都会掉出来。绳索一次只允许一人攀爬，若攀爬者不想爬进异界空间，也可以停在绳子上。
注意:在异界空间中创造一个异界空间，或将异界空间带入已存异界空间是相当危险的事。
*材料成分:*磨成粉状的玉米粹取物和一个扭转的羊皮纸圈。

锈蚀爪（RustingGrasp）

变化系
等级:德鲁伊 4
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:一件含铁的非魔法物品（或物品以接触点为中心三尺以内的体积）或一个含铁生物
持续时间:见说明
豁免检定:无
法术抗力:否
你接触的任何铁或铁合金制品瞬间生锈，斑点遍布而不堪使用。若目标大到超过半径 3 尺（如:一扇铁门或「铁墙术」），则半径 3 尺内的铁制部分均遭锈蚀损毁。金属制的魔法物品不受此法术影响。
战斗中，你可以用「锈蚀爪」对敌人防具进行近战接触攻击，若成功，「锈蚀爪」可借着锈蚀，对金属防具的 AC 造成 1d6 减值（以该防具所提供的防护值为上限）。例如，全身铠甲的 AC（+8）可降为+7 至+2（最低），依掷骰结果而定。
要在战斗中使用此法术击中敌人的武器较为困难。你必须瞄准武器进行近战接触攻击。被击中的金属武器立即损毁。
*注意:*攻击敌人武器会引发借机攻击。而且你必须接触到该武器。
此法术对于铁制生物立即造成 3d6 点伤害，每施法者等级再造成+1（最多+15）点伤害。此法术每等级持续一轮，你每轮可以进行一次近战接触攻击。

————S————

圣域术（Sanctuary）

防护系
等级:牧师 1、保护 1
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的生物
持续时间:1 轮／每等级
豁免检定:意志过则无效
法术抗力:否
任何敌人若试图伤害或直接攻击受术者（包含以他为施法目标），就必须接受意志检定。检定若成功，则敌人可正常攻击，不受法术影响。若检定失败，敌人无法完成攻击，攻击者失去该次动作，在法术持续时间内无法直接攻击受术者。攻击时若非针对受术者则不受影响。此法术无法保护该生物免于区域型或效果型法术影响。
受「圣域术」保护期间，受术者无法攻击，否则会使法术结束。但他可施展非攻击性的法术或其他能力，例如:受保护的牧师可进行医疗、施展「祝福术」、「卜筮」或召唤生物等。

群体惊恐术（Scare）

死灵系〔恐惧、影响心灵〕
等级:吟游诗人 2、术士／法师 2
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺／每等级）
目标:每三等级选定一个活物，活物之间相距不可超过 30 尺
持续时间:1 轮／每等级或 1 轮；见「惊恐术」说明
豁免检定:意志过则部分有效
法术抗力:可
与「惊恐术」同，但此法术能使 HD 不超过 6 的所有目标生物陷入惊恐。
*材料成分:*一小块不死生物的骨头，可以是骷髅、僵尸、食尸鬼、妖鬼或木乃伊。

闪耀图纹（ScintillatingPattern）

幻术系（图纹）〔影响心灵〕
等级:术士／法师 8
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺／每 2 等级）
效果:20 尺扩散范围内充满七彩光芒
持续时间:专注+2 轮
豁免检定:无
法术抗力:可
颜色闪烁线条扭曲的图纹，影响范围内的生物，受影响生物的 HD 总合不超过施法者等级（最多 20）。HD 少的生物会先被影响，HD 相同的生物，较靠近法术起源点的会先被影响，剩余的HD若不足以影响下一个生物则舍弃。影响的效果视生物的 HD 而定。
*HD 小于等于 6:*昏迷 1d4 轮，接着被震慑 1d4 轮，然后困惑 1d4 轮（若非活物则以震慑代替昏迷）
*HD 介于 7 到 12 之间:*被震慑 1d4 轮，然后困惑 1d4 轮
*HD 大于等于 13:*困惑 1d4 轮
目盲生物不受「闪烁图纹」影响。
*材料成分:*一小块水晶棱镜

焦灼射线（ScorchingRay）

塑能系〔火〕
等级:术士／法师 2
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺／每 2 等级）
效果:一道以上的射线
持续时间:立即
豁免检定:无
法术抗力:可
用灼热的射线烧灼敌人。施法者可以射出一条射线，3 级以上每 4 等级可以增加一条射线(11 级以上最多三条射线)。每条射线可以进行一次远程接触攻击，造成 4d6 的火焰伤害。射线可以攻击一个或多个目标，但必须同时射出，且目标之间的距离不超过 30 尺。

障幕（Screen）
幻术系（五官幻觉）
等级:术士 / 法师 8、诡术 7
法术成分:言语、姿势
施法时间:10 分钟
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
影响区域:一个各边长 30 尺的立方区域 / 每等级（可变）
持续时间:24 小时
豁免检定:无；或意志过则不相信（若发生互动）（见说明）
法术抗力:否
此法术乃结合数种元素而形成，能有效地阻绝探知和直接观察。施展法术时，你决定法术范围内哪些事物可被观察，哪些不行。你只能简单地设定你创造出的幻象情境。例如，指定你的幻象和另一位人物幻象在法术持续时间内下棋，但你不能设定幻象休息、进食后再继续下棋。你可以使一处十字路口看来空旷无人，但那儿其实正有一队军队通过。你可以使每个人都隐形，包括路过的陌生人，或使得你的队伍无法被侦测，甚至还能使队伍中每隔五人就有一人现形。一旦你设定好，就不能更改。
意图探知此法术区域者，无须检定便自动侦测到你所设定的景像，声音与视线都与你创造的幻象相符。例如，草地上的一群人可以完全隐而不现，就像是毫无人迹，只有鸟儿吱吱喳喳。
若直接观察者有理由怀疑所见，可进行豁免检定（每个幻象一次）。当然，若看到一队军队从一端消失，又从另一端出现，他们很有理由怀疑。即使进入法术区域也不会解除幻象，亦不必然允许检定，只要隐匿者避开受幻术影响的生物即可。

探知（Scrying）
预言系（探知）
等级:吟游诗人 3、牧师 5、德鲁伊 4、术士 / 法师 4
法术成分:言语、姿势、材料 / 法器、器材
施法时间:1 小时
距离:见说明
效果:魔法感应场
持续时间:1 分钟 / 每等级
豁免检定:意志过则无效
法术抗力:可
你可以看到或听到远方生物，但若目标通过意志检定，则无法探知。检定难度取决于你对目标生物的了解程度，和你与该目标生物之间有无任何实体关连。若目标位于其他位面，在意志检定上获得+5 加值。

知识	意志检定调整值
一无所知（1）	+10
二手资料（你对目标有所耳闻）	+5
一手讯息(你见过目标)	+0
熟悉（你熟识目标）	−5

（1）当你对目标一无所知时，必须与目标有实体关连。

关连	意志检定调整值
目标的画像或图片	−2
拥有其所有物或衣物	−4
身体的一部分、一束毛发、指甲等等	−10

若检定失败，施法者可以看到且听到目标及目标周遭大约 10 尺之内的范围。如果目标在移动，魔法感应场可以跟着以最高 150 尺的速度移动。
如同所有预言系（探知）法术，魔法感应场具有你的视觉敏锐度，包括任何魔法效果。此外每施法者等级有 5%的机会可透过魔法感应场施展下列法术:「侦测混乱」、「侦测邪恶」、「侦测善良」、「侦测守序」、「侦测魔法」与「传讯术」。
若目标意志检定成功，施法者在 24 小时之内不能对同一目标再进行探知。
秘法材料成分:猎鹰、老鹰或鹏鸟的眼睛、硝酸、铜和锌。
法师、术士或吟游诗人的器材:手工精致、光可鉴人的银镜，价值至少 1000 金币，镜面至少要 2 尺 x4 尺大小。
*牧师器材:*价值至少 100 金币的圣水盆。
*德鲁伊器材:*天然的水塘。

高等探知（Scrying，Greater）
预言系（探知）
等级:吟游诗人 6、牧师 7、德鲁伊 7、术士 / 法师 7
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
持续时间:1 小时 / 每等级
与「探知」同，只有上述栏位不同。下列法术可以透过此法术施展:「侦测混乱」、「侦测邪恶」、「侦测善良」、「侦测守序」、「侦测魔法」、「传讯术」、「阅读魔法」和「巧言术」。

塑语术（SculptSound）
变化系
等级:吟游诗人 3
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:每等级一个生物或一个物体，生物或物体之间相距不可超过 30 尺
持续时间:1 小时 / 每等级（解消）
豁免检定:意志过则无效（物体）
法术抗力:可（物体）
你改变目标对象的声音。你可以无中生有（如:使树木唱歌）、使声音消失（如:使一队嘈杂的冒险者寂静无声），或将声音的性质改变（如:使某位施法者的声音变成猪叫）。所有的受术者或物体都必须以同样方式变声，一旦完成就无法更改。
你可以改变声音的特色，却无法创造你不熟悉的言语。例如，你无法改变自己的声音，使它听起来像在下达命令以启动某件魔法物品，除非你知道该命令。
施法者的声音若遭到戏剧化的改变（如前述猪叫声），则无法施展需要言语成分的法术。

灼热光辉（SearingLight）
塑能系
等级:牧师 3、太阳 3
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级）
效果:射线
持续时间:立即
豁免检定:无
法术抗力:可
你将神圣力量集中，由张开的手掌射出一道如太阳光束般的强光。你必须进行远程接触攻击，若成功才能击中目标。每 2 施法者等级可使遭光束击中的目标生物受到 1d8 点伤害（最高 5d8 点）。不死生物则受到每施法者等级 1d6 点伤害（最高 10d6 点）。若阳光为该不死生物的致命弱点（如:吸血鬼），则受到每施法者等级 1d8 点伤害（最高 10d8 点）。构装生物与非活化物体受到每 2 施法者等级 1d6 点伤害（最高 5d6 点）

秘密文页（SecretPage）
变化系
等级:术士 / 法师 3
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:10 分钟
距离:接触
目标:接触到的纸页，面积至多 3 平方尺
持续时间:永久
豁免检定:无
法术抗力:否
此法术改变一页纸上的实际内容，呈现出完全不同的文件，例如:一张地图变为一纸买卖黑檀木手杖的合同、法术内文变为帐目表或其他法术。「爆裂符文」或「蛇纹法印」可施展于此文件上。
只靠「通晓语言」无法揭露「秘密文页」的内容。你可以设定说出特定字汇以显示原始内容，研读之后，又回复成秘密文页的形式。将该特定字汇连续念两次可解除此法术。「侦测魔法」的结果会是「微量」，但无法解除此法术。「真实目光」可显现隐藏于秘密文页的真实材质，但无法揭示原始内容，除非同时施展「通晓语言」。「秘密文页」可被解除，「抹消术」则会将隐藏其中的书写内容销毁。
*材料成分:*鲱鱼鳞粉与鬼火髓。

识破隐形（SeeInvisibility）
预言系
等级:吟游诗人 3、术士 / 法师 2
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:个人
目标:自己
持续时间:10 分钟 / 每等级(解消)

你可以见到视线距离内任何隐形事物，包括灵体，就好像它们是正常可见一样。这类生物在你眼中是半透明形体，让你可以轻易分辨可见、隐形或灵体生物。
此法术不能揭示隐形的方法。此法术无法看穿幻象或不透明物体，更不能找出躲藏、隐蔽或以类似方法使你难以察觉的生物。
「识破隐形」可搭配「魔法恒定术」而永久生效。
*材料成分:*一撮滑石粉和少许银粉。

伪相（Seeming）
幻术系（五官幻觉）
等级:吟游诗人 5、术士 / 法师 5
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:每 2 等级可指定一生物，之间相距不可超过 30 尺
持续时间:12 小时（解消）
豁免检定:意志过则无效或不相信（若发生互动）
法术抗力:可或否；见说明
与「魔法易容」同，但你能改变他人容貌。受术者若遭杀害，则回复原有面貌。
受术者若非自愿，可进行意志检定或法术抗力使法术失效。

短讯术（Sending）
塑能系

等级:牧师 4、术士 / 法师 5
法术成分:言语、姿势、材料 / 法器
施法时间:10 分钟
距离:见说明
目标:一个生物
持续时间:1 轮（见说明）
豁免检定:无
法术抗力:否
你与熟悉的一个特殊生物联系，传送 25 字以内的短讯给对方。如果对方认识你，便能知道是你传的讯息。他能以同样方式立即回复。智力值只有 1 的生物能理解你所传的短讯内容，但回复能力则受限于智力。即使对方收到讯息，也不一定要遵从指示动作。
如果你欲传讯的生物所处位面与你不同，则讯息会有 5%的几率遗失（该异界的环境状况可能使传讯遗失的几率升高，这由 DM 决定）。
*秘法材料成分:*一小截细铜线。

蛇纹法印（SepiaSnakeSigil）
咒法系（创造）〔力场〕
等级:吟游诗人 3、术士 / 法师 3
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:10 分钟
距离:接触
目标:接触到的一本书或手稿
持续时间:永久或直到能量散发；被释放或经过 1d4+1 日 / 每等级（见说明）
豁免检定:反射过则无效
法术抗力:否
当你施展「蛇纹法印」时，施法目标（如:一本书、卷轴或地图）的内文会出现一个小徽记。该段内文不得少于 25 个字。任何人读到这段包含徽记的内文时，蛇纹会跳出攻击阅读者，但徽记与读者之间必须有效果线。单单看到内文不会触发法术，必须仔细阅读才会。受法术攻击的目标可进行豁免检定，若成功，则蛇纹会在一阵棕褐色的闪光烟雾中随巨响消散；若未通过检定，则会被一个闪烁着琥珀光辉的力场包围，动弹不得，直到被释放，或经过 1d4 日+1 日 / 每施法者等级。
受琥珀力场围困的生物不会老，也不需呼吸、进食与睡眠，且法术不会补回。他处于假死状态，对周遭毫无知觉。该生物仍可能受外力伤害（甚至可能致死），因为琥珀力场不会防护任何物理伤害。他不会因为濒死而失去生命值，也不会回到稳定状态，直到法术结束。
一般的观察无法看出此隐藏法印，「阅读魔法」只能察觉受术文件上有魔法。「解除魔法」可移除法印。「抹消术」会毁去该文件上的所有内文。「蛇纹法印」可结合其他能隐藏或窜改内文的法术，如「秘密文页」。
*材料成分:*价值 500 金币的琥珀粉末，任何蛇的蛇鳞一片，蕈类孢子一撮。

隔离术（Sequester）
防护系
等级:术士 / 法师 7
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的自愿受术单一生物或物体，体积至多为一个各边长 2 尺的立方体 / 每等级
持续时间:1 日 / 每等级(解消)
豁免检定:无或意志过则无效（物体）
法术抗力:否或可（物体）
此法术不只会保护目标免于预言系法术侦测或定位，还能使目标隐形，使人无法看见（如同「隐形」）。因此，此法术可用来遮掩密门或宝库。若使用触觉或其他装置（如:百眼法袍或真知宝石），仍可探测到目标。生物会陷入假死状态，直到法术结束或被解除。
*注意:*被持有或带有魔法的物品，若通过意志检定则不会被隔离，也没有任何检定可以使预言系法术可以看或侦测到受术者。
*材料成分:*石化蜥蜴睫毛一根、透明胶、白漆一杯。

阴魂咒法术（Shades）
幻术系（幽影幻觉）
等级:术士 / 法师 9
与「幽影咒法术」同，可模拟术士或法师的咒法系法术，但法术等级可达八级，而且创造出来的咒法系法术幻象，对不信者可造成原法术 80%的伤害，非伤害的效果有 80％的机会作用在不信者身上。

幽影咒法术（ShadowConjuration）
幻术系（幽影幻觉）
等级:吟游诗人 4、术士 / 法师 4
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:见说明
效果:见说明
持续时间:见说明
豁免检定:意志过则不相信（若发生互动）。视模拟法术而定（见说明）
法术抗力:可（见说明）
你使用幽影界的物质塑造出几可乱真的幻象，形像可为生物、力场或物体。你可模拟术士或法师的咒法系（召唤）或咒法系（创造）法术，法术等级可达三级，强度只有原法术 20%。但若有生物相信它们为真，对该生物而言，其强度为百分之百。
跟幻象发生互动者可进行意志检定，若成功即能识破此幽影幻觉。
除非对方通过意志检定，否则幻象的攻击性法术（如「马友夫强酸箭」）可正常发挥效果。不相信的生物遭受攻击时只受到五分之一（20%）的伤害。若该攻击除了造成伤害外还有其他效果，则在不相信的状态下，只有 20%的机会发生。无论相信与否，受术者仍可对模拟的法术进行原有的豁免检定，其 DC 是由「幽影咒法术」的等级决定（五级）而不是被模拟法术的等级，此外，即使法术抗力对被模拟的法术无效，但对「幽影咒法术」所造成的效果依旧有效。
对于相信者而言，幽影物体或物质会造成正常效果，例如「隐雾术」，对不相信者则只有 20%的机会发生。
幽影生物生命值为正常值的五分之一（不论是否被识破），其属性、弱点与造成的伤害均与原物相同。但面对不相信者时，它们造成的伤害仅为正常的五分之一（20%），不会造成正常伤害的特殊能力，只有 20%的机会施展成功（不相信者须对每种效应分别掷骰）。除此之外，幽影生物的 AC 加值只有五分之一（所以原来若有+7 加值，会成为+1 加值，也就是从 AC=17 成为 AC=11）。
检定成功者见到的幽影生物是模糊朦胧的透明影像。
物体对此法术的意志检定必然成功。

高等幽影咒法术（ShadowConjuration，Greater）
幻术系（幽影幻觉）
等级:术士 / 法师 7
如同「幽影咒法术」，除了可以模拟最高到第六级的咒法系（召唤）或咒法系（创造）法术。对不信者会造成原法术 60%的伤害，非攻击效果则有 60%的几率生效。

幽影塑能术（ShadowEvocation）
幻术系（幽影幻觉）
等级:吟游诗人 5、术士 / 法师 5
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:见说明
效果:见说明
持续时间:见说明
豁免检定:意志过则不相信（若发生互动）
法术抗力:可
你汲取幽影界的能量，模拟术士或法师的塑能系法术，法术等级可达四级（若该法术有多种法术等级，你可选择最适用的一种）。
会造成伤害的法术，例如「闪电束」，除非目标通过意志检定，否则可造成正常伤害。对不相信者而言，该法术只能造成正常伤害的五分之一。若该攻击除了造成伤害外还有其他效果，则在不相信的状态下，只有 20%的机会发生。无论相信与否，受害者仍可对模拟的法术进行原有的豁免检定（法术抗力亦有效），其 DC 是由「幽影塑能术」的等级决定（五级）而不是被模拟法术的等级。
不会造成正常伤害的特殊能力，例如「造风术」，对相信者有正常的效果，对不信者无效。
物体对此法术的意志检定必然成功。

高等幽影塑能术（ShadowEvocation，Greater）
幻术系（幽影幻觉）
等级:术士 / 法师 8
如同「幽影塑能术」，除了可以模拟最高到第七级术士或法师的塑能系法术。对不信者会造成原法术 60%的伤害。

行影术（ShadowWalk）
幻术系（幽影幻觉）
等级:吟游诗人 5、术士 / 法师 6
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的一个生物 / 每等级
持续时间:1 小时 / 每等级（解消）
豁免检定:意志过则无效
法术抗力:可
要使用「行影术」，必须处于昏暗照明的地区。你和受术者可借着阴影形成的路径，进入物质界与幽影界的交界。效果是虚幻的，但路径几可乱真。你可带着多个生物（依你的等级而定），但必须彼此接触。
在阴影区域内，你的移动速度可达每小时 50 哩，这速率在幽影界中算是正常，但相对于物质界则非常快。因此施法者可藉此速度差进行快速移动:先步入幽影界，移动相当距离后再踏回物质界。

由于物质界与幽影界之间影像朦胧，你无法辨认所经之处的地形或地区的细节，也无法精确预期你移动的终点，或判断移动的距离，所以此法术在探索或侦查上派不上用场。此外，当法术效果结束，你会从预定目的地往任意水平方向被移动 1d10x100 尺。如果因此会让你停在实心物体里，会再往同样的方向被移动 1d10x1000 尺。如果还是会停在实心物体里，你和你带着的生物会被移到最近的空地，还会让每个生物都陷入疲乏（无豁免检定）。

你亦可利用「行影术」到达与幽影界接壤的其他异界，不过必须在幽影界中传至该异界的交界。在幽影界中传送需要 1d4 个小时。

你在施展「行影术」时接触到的任何生物，也会一并被传到幽影界边界。它们可选择跟随你、在幽影界中漫游，或跌回物质界（若他们与你失散或被你抛弃，后两者发生的几率各 50%）。不愿进入幽影界的受术者可进行意志检定，若成功则不受「行影术」影响。

蔓生术（Shambler）

咒法系（创造）

等级:德鲁伊 9、植物 9

法术成分:言语、姿势

施法时间:1 标准动作

距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级）

目标:至少三个蔓生怪，蔓生怪之间相距不可超过 30 尺（见说明）

持续时间:7 天或 7 个月（解消）（见说明）

豁免检定:无

法术抗力:否

你可造出 1d4+2 个蔓生怪，每个蔓生怪为 11HD（蔓生怪的详细资料请参阅《怪物图鉴》），他们愿意在战斗中帮助你、执行特殊任务或担任护卫。他们会存留 7 天，或直到你解除法术。若蔓生怪的任务是为了护卫，则可持续 7 个月，但只能护卫指定的地点或场所。为了护卫而造出的蔓生怪不能移出法术距离（以他们初次现身处起算）。

若处于下雨、沼泽或湿地的环境中，他们就会像正常蔓生怪般对火有抗力。

形体变化（Shapechange）

变化系

等级:动物 9、德鲁伊 9、术士 / 法师 9

法术成分:言语、姿势、器材

施法时间:1 标准动作

距离:个人

目标:自己

持续时间:10 分钟 / 每等级（解消）

如同「变形术」，不过此法术能使你伪装成一个任意类型的非独特生物，体型从超微型到超巨型皆可。新型体的 HD 不能超过你施法者等级（HD 最高 25）。不同于「变形术」的是，此法术能使你变成虚体或气体。

你获得新形体的特异能力及超自然能力（包括攻击和特殊本领），但失去自己原有的超自然能力。新形体的生物类别（如龙、魔法兽）会取代你原本的生物类别。新形体不会使你迷乱，你的装备或部分身体就算与你分离也不会回复原状。

你可以变成你所熟悉的任何事物，每轮可变换一种形体，这属于即时动作。形体会在进行一般动作的前后立即改变，但动作中不会变化。举例而言，你在战斗时本来变形为鬼火，当此形体没有利用价值时，你可以突然变成石魔像走开。当你被追赶时，你可以突然变为跳蚤并附在马身上，寻找适当地点跳开。你还可以化为龙、兽人或你熟悉的任何事物。

如果你用此法术易容，「易容」技能检定可以得到+10 加值。

*器材:*玉头饰一枚，价值至少 1500 金币。施法时你必须将之戴在头上（当你变换形体时，玉头饰会与你的新形体结合为一）。

粉碎音波（Shatter）

塑能系〔音波〕

等级:吟游诗人 2、混乱 2、牧师 2、破坏 2、术士 / 法师 2

法术成分:言语、姿势、材料 / 法器

施法时间:1 标准动作

距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）

影响区域或目标:半径 5 尺扩散范围，或单一固体或晶体生物

持续时间:立即

豁免检定:意志过则无效（物体）；意志过则无效（物体）或强韧过则效果减半；见说明

法术抗力:可（物体）

「粉碎音波」会造出一阵巨大噪音，将易碎的非魔法物品震裂，劈开单一坚固非魔法物品，或伤害晶体生物。

此法术作为区域性攻击时，可以将半径 5 尺内所有易碎非魔法物品，包括:水晶、玻璃、陶瓷制品、小药瓶、水瓶、酒瓶、水瓮、窗户、镜子等震成碎片。物体重量超过 1 磅 / 每施法者等级，则不受影响，其余无一幸免。

你也可以将此法术瞄准单一固体，无论是什么材质构造，只要重量不超过 10 磅 / 每施法者等级，便遭击碎。

若将此法术瞄准单一晶体生物（体重不拘），每施法者等级会造成 1d6（最高 10d6）点伤害，若受术者通过强韧检定，则伤害减半。

*秘法材料成分:*一小片云母。

护盾术（Shield）

防护系〔力场〕

等级:术士 / 法师 1

法术成分:言语、姿势

施法时间:1 标准动作

距离:个人

目标:自己

持续时间:1 分钟 / 每等级（解消）

此法术造出一个隐形、塔盾大小的可动力盘在你前方盘旋，它可以抵销瞄准你的「魔法飞弹」。此护盾提供 AC+4 盾牌加值，因为虚体接触攻击是一种力场效应，所以盾牌加值对虚体接触攻击也有效。此护盾并不会造成防具检定减值或奥术失效。和一般的塔盾不同，你不能用此护盾做掩蔽。

虔诚护盾（ShieldofFaith）

防护系

等级:牧师 1

法术成分:言语、姿势、材料

施法时间:1 标准动作

距离:接触

目标:接触到的生物

持续时间:1 分钟 / 每等级

豁免检定:意志过则无效（无害）

法术抗力:可（无害）

此法术能造出一个闪烁的魔法场包围住受术者，以防御敌人攻击。受术者获得+2 卸劲加值，施每 6 法者等级还可再给予+1 卸劲加值（18 级达最高+5）。

*材料成分:*一小块羊皮纸，上面写有神圣文字。

秩序护盾（ShieldofLaw）

防护系〔秩序〕

等级:牧师 8、秩序 8

法术成分:言语、姿势、器材

施法时间:1 标准动作

距离:20 尺

目标:以你为中心，半径 20 尺爆发范围内的一个生物 / 每等级

持续时间:1 轮 / 每等级（解消）

豁免检定:见说明

法术抗力:可（无害）

一股淡淡的蓝光围绕受术者，可防护混乱阵营生物的施法与攻击，混乱阵营生物击中被保护生物时会变慢。此防护系法术有四种效果:

首先，被保护生物的 AC 获得+4 卸劲加值，豁免检定获得+4 抗力加值。与「防护混乱」不同，这些加值可适用所有攻击，而非只针对混乱阵营生物。

接着，被保护生物对抗混乱领域法术，或混乱阵营生物所施的法术时，具有法术抗力 25。

第三，此法术可阻挡心灵影响或附身，效果如同「防护混乱」。

最后，如果混乱阵营生物以近战攻击击中被保护生物，该混乱阵营生物会减缓（效果同「缓慢术」，意志检定可以抵销此效果，不过必须使用「秩序护盾」的豁免检定 DC）。

*器材:*装着遗宝（如:律法文字的断简残篇）的超小型古物盒。这个古物盒至少价值 500 金币。

护卫他人（ShieldOther）

防护系

等级:牧师 2、圣武士 2、保护 2

法术成分:言语、姿势、器材

施法时间:1 标准动作

距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）

目标:一个生物

持续时间:1 小时 / 每等级（解消）

豁免检定:意志过则无效（无害）

法术抗力:可（无害）

此法术在你与受术者之间产生连结，使受术者的部分伤害转移到你身上。受术者的 AC 有+1 卸劲加值，豁免检定有+1 抗力加值。受术者受到任何会造成生命值损失的伤害时（包括因特殊能力所致），只承受一半伤害，另一半由你承受。不会减少生命值的伤害形式（如「魅惑」效果、暂时属性伤害、吸取等级或死亡效果），则不受影响。若受术者因为体质值降低而导致生命值减少，不会影响你，因为此种损失并非伤害造成。法术结束时，你便不再分担受术者的伤害，但已分担的伤害不会转回受术者身上。

若你与受术者移动导致相距超过法术有效距离，法术即终止。

*器材:*白金戒指一对（每只至少值 50 金币），分别戴在你和受术者身上。

橡棍术（Shillelagh）

变化系

等级:德鲁伊 1

法术成分:言语、姿势、法器

施法时间:1 标准动作

距离:接触

目标:接触到的一根非魔法橡木制木棒或木杖

持续时间:1 分钟 / 每等级

豁免检定:意志过则无效（物体）

法术抗力:可（物体）

将自己的棍棒或木棍变成武器，攻击检定与伤害掷骰有+1 增强加值（木棍的两头都获得

此增强加值）。所造成的伤害也增强为比原本大小再大两级的武器所会造成的伤害（例如小型棍棒或木棍的伤害值变成 1d8，中型的变成 2d6，大型的变为 3d6），增强加值再另外造成+1 点伤害。未持用时，该武器与未受法术影响时相同。

电爪（ShockingGrasp）
变化系〔电击〕
等级:术士 / 法师 1
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的生物或物体
持续时间:立即
豁免检定:无
法术抗力:可
若你近战接触攻击成功，可造成每施法者等级 1d6 点（最多 5d6 点）的电击伤害。敌人若装备金属盔甲（或由金属制成、或背负大量金属等），你的电击攻击获得+3 攻击加值。

咆哮术（Shout）
塑能系〔音波〕
等级:吟游诗人 4、术士 / 法师 4
法术成分:言语
施法时间:1 标准动作
距离:30 尺
影响区域:锥状爆发范围
持续时间:立即
豁免检定:强韧过则部分生效或反应过则无效（物体）；见说明
法术抗力:可（物体）
你发出一阵震耳欲聋的吼声，声音所至之处，所有生物均耳聋并受伤害。区域内的生物耳聋 2d6 轮，受到 5d6 点音波伤害。检定成功则不会耳聋，且伤害减半。暴露于吼声中的易碎物、晶体物品或晶体生物，受到每施法者等级 1d6（最多 15d6）点伤害。晶体生物可进行强韧检定，通过则伤害减半。若生物手握易碎物品，可进行反射检定，通过则法术对该物品不造成伤害。
此法术无法穿透「沈默术」。

高等咆哮术（Shout，Greater）
塑能系〔音波〕
等级:吟游诗人 6、术士 / 法师 8
法术成分:言语、姿势、器材
距离:60 尺
豁免检定:强韧过则部分生效或反应过则无效（物体）；见说明
如同「咆哮术」，但对区域内的生物造成 10d6 点音波伤害（易碎物、晶体物品或晶体生物，受到每施法者等级 1d6，最多 20d6 伤害），震慑 1 轮，并耳聋 4d6 轮。强韧检定成功则不会被震慑，伤害减半，耳聋持续时间也减半。若生物手握易碎物品，可进行反射检定，通过则法术对该物品不造成伤害。
*秘法器材成分:*一个小型金属制或象牙制的号角

缩物术（ShrinkItem）
变化系
等级:术士 / 法师 3
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的一个物体，体积至多为各边长 2 尺的立方体 / 每等级
持续时间:1 日 / 每等级（见说明）
豁免检定:意志过则无效（物体）
法术抗力:可（物体）
你可以缩小一件非魔法物品（其体积在限制范围内），其长、宽、高最多可各缩至正常的 1/16（亦即体积与重量最多约可缩至原来的 1/4000），物品大小降四级（如:由大型缩小到微型）。你还可以将缩小目标变成类似布料的物品。将被缩小物品丢在任何固体表面，或下达「还原」的命令即可使其还原。燃烧中的火焰及其燃料也可缩小。缩小之物被还原后，法术随即结束。
「缩物术」可搭配「魔法恒定术」而永久生效，即可不断予以还原再缩小，但只限原施法者执行。

沈默术（Silence）
幻术系（五官幻觉）
等级:吟游诗人 2、牧师 2
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:远距（400 尺+40 尺 / 每等级）
影响区域:以某一生物、物体或空间中任一定点为中心，半径 20 尺的弥漫范围
持续时间:1 分钟 / 每等级（解消）
豁免检定:意志过则无效；见说明或无（物体）
法术抗力:可；见说明或否（物体）
施展此法术后，影响区域内一切静默，所有声音都消失，无法对话或施展含言语成分的法术，任何声响都无法在此区域内发出、进入或穿过此区域。此法术可对准空间中某一点施展，但除非施于会移动的物体，否则影响区域固定。若施于生物上，则法术效果以该生物为中心，会跟着受术者移动。非自愿的生物可尝试进行意志检定，通过则无效，若有法术抗力也可使用。生物的拥有物或魔法物品若会发声，也可进行豁免检定，法术抗力亦有效，无主物体或空间中任一点则否。此法术可用以抵抗以音波或语言为基础的攻击，如「命令术」、鸟妖的迷惑吟唱、「音爆号角」等。

无声幻影（SilentImage）
幻术系（虚假幻觉）
等级:吟游诗人 1、术士 / 法师 1
法术成分:言语、姿势、器材
施法时间:1 标准动作
距离:远距（400 尺+40 尺 / 每等级）
效果:看得见的虚假幻觉，范围为 4 个各边长 10 尺的立方区域，每等级再增加一个各边长 10 尺的立方区域（可变）
持续时间:专注
豁免检定:意志过则不相信（若发生互动）
法术抗力:否
你可造出单一物体、生物或力场的幻影，其呈现样貌由你想象。该幻影没有声响、气味、肌理，也没有体温。你可以在范围内任意移动该幻影。
*器材:*少量羊毛。

拟象（Simulacrum）
幻术系（幽影幻觉）
等级:术士 / 法师 7
法术成分:言语、姿势、材料、消耗经验值
施法时间:12 小时
距离:0 尺
效果:一个复制生物
持续时间:立即
豁免检定:无
法术抗力:否
此法术可造出任何生物的一个复制幻象。复制品有部分是真实的，由冰或雪形成。复制品看起来跟原物一模一样，不过等级或 HD(及相对应的生命值、专长、技能级数及特殊能力）只有一半。复制目标的 HD 或等级不能超过施法者等级的两倍。施法时必须进行「易容」技能检定，以决定复制物有多像。熟悉该生物者可进行「侦察」技能检定（对抗施法者的「易容」技能检定）或 DC20 的「察言观色」技能检定，通过即能察觉幻术。
拟像完全听任你的命令，不过由于没有特殊的心灵连结，你必须以别的方法下令。拟像无法变得更强大，也无法提升等级或属性。如果它生命值降为 0 或被摧毁，则变回冰雪，迅速化为乌有。要修复拟像所受的伤害需要至少 24 小时，且过程很复杂，每 1 点生命值须耗费 100 金币，并要有一间设备良好的魔法实验室。
*材料成分:*此法术须施展在粗糙的冰雪上，且要持有欲模拟对象身体的一部分（如毛发、指甲等），将其置于冰雪内。此外还须要价值「复制品 HDx100」金币的红宝石粉末。
*消耗经验值:*复制品 HDx100 点（最少 1000 点）。

杀生术（SlayLiving）
死灵系〔死亡〕
等级:牧师 5、死亡 5
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的活物
持续时间:立即
豁免检定:强韧过则部分生效
法术抗力:可
你可以杀死任一活物。若近战接触攻击成功，便可接触到目标，若目标通过强韧检定则免于一死，改为受到 3d6 点伤害，每施法者等级再+1 点。当然，即使目标生物通过检定，仍有可能因重伤而死。

睡眠术（Sleep）
惑控系（胁迫）〔影响心灵〕
等级:吟游诗人 1、术士 / 法师 1
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级）
影响区域:半径 10 尺爆发范围内的数个活物
持续时间:1 分钟 / 每等级
豁免检定:意志过则无效
法术抗力:可
你可使生物陷入昏睡状态。受影响生物的 HD 总和不超过 4。HD 最少的生物最先被影响，HD 相同的话，较靠近法术起源点的生物先被影响。若剩下的 HD 不足以影响其他生物则舍去不计。
举例而言，米雅莉施展「睡眠术」时，范围内有鼠（0.25HD）、一个狗头人（1HD）、两个豺狼人（2HD）和一个食人魔（4HD）。鼠、狗头人和一个豺狼人受影响（0.25+1+2=3.25），剩余的 0.75HD 不够影响另一个豺狼人或食人魔。米雅莉不能选择针对食人魔或两个豺狼人施法。
睡着的生物视为无助，受拍击或受伤会使其醒转，但一般声响则否。唤醒生物属于标准动作（视同协助他人动作）。
已昏迷的生物、构装生物与不

死生物不受「睡眠术」影响。
*秘法材料成分:*一撮细沙、玫瑰花瓣，或活蟋蟀一只。

雪雨暴（SleetStorm）
咒法系（创造）〔寒冷〕
等级:德鲁伊 3、术士 / 法师 3
法术成分:言语、姿势、材料 / 法器
施法时间:1 标准动作
距离:远距（400 尺+40 尺 / 每等级）
影响区域:半径 40 尺，高 20 尺的柱状范围
持续时间:1 轮 / 每等级
豁免检定:无
法术抗力:否
你可造出雪雨暴，其中的生物无法视物（黑暗视觉亦无法透视）。地面会结冻，生物通过 DC10 的「平衡感」技能检定可以用正常速度的一半进入或在雪雨暴中移动，失败则该轮无法移动，若检定结果为 5 或更低则会跌倒（见「平衡感」技能说明）
雪雨暴会熄灭火把与小火。
*秘法材料成分:*一撮尘土，几滴清水。

缓慢术（Slow）
变化系
等级:吟游诗人 3、术士 / 法师 3
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:每等级选定一个生物，生物之间相距不可超过 30 尺
持续时间:1 轮 / 每等级
豁免检定:意志过则无效
法术抗力:可
受术者移动与攻击均变得十分缓慢，每回合只能进行一个移动动作或标准动作（不能进行整轮动作）。且攻击检定、AC 与反射检定均受到-1 减值。移动速度只有原来的一半（以 5 尺为单位无条件舍去），跳跃距离也因移动速度降低而减少。
多个「缓慢术」效果不会累加，可反制或解除「加速术」。
*秘法材料成分:*一滴糖蜜。

圈套术（Snare）
变化系
等级:巡林客 2、德鲁伊 3
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:3 轮
距离:接触
目标:接触到的非魔法藤环、绳环或皮带环，其直径为 2 尺+2 尺 / 每等级
持续时间:直到触发或被破坏
豁免检定:无
法术抗力:否
此法术能制造一个圈套，视为魔法陷阱。圈套可以利用藤蔓、绳索或皮带等绳状物品制成，当你将「圈套术」施于这些物品时，会使它们与背景环境融为一体（只有游荡者可以用「搜索」技能探知此陷阱，DC=23）。
任何生物若踏入圈套内，圈套的一端便缠住该生物的肢体（注意:蛇或虫的头部也可被圈套缠住）。
若附近有坚韧的大树，则可将圈套系于其枝干上，制成陷阱。弯曲的树枝在圈套触发时会弹起伸直，对误中陷阱的生物造成 1d6 点伤害，将其弹离地面。若没有树木可供利用，圈套只会将受害者紧紧捆缚，不会造成伤害。
此圈套附有魔法，被缠住的生物需进行整轮动作通过「脱逃」技能检定（DC=23）或力量检定（DC=23）才能挣开。此圈套生命值为 5，AC 为 7，若成功逃脱，圈套会遭破坏，法术终止。

柔石术（SoftenEarthandStone）
变化系〔土〕
等级:德鲁伊 2、土 2
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
影响区域:10 尺见方 / 每等级（见说明）
持续时间:立即
豁免检定:无
法术抗力:否
施展此法术时，法术影响区域内所有自然裸露的土石都会软化。湿土变成泥沼，干土化为沙尘，坚硬的石头变成柔软可塑的粘土。法术影响区域为 10 尺见方，深约 1 到 4 尺，依地质硬度或弹性而定（由 DM 决定）。魔法的、附魔的、被包覆或运动中的石头不受影响，土石类生物亦免疫。
陷于泥沼中的生物必须通过反射检定，否则会受困 1d2 轮，无法移动、攻击、施法。通过检定的生物可以用半速在泥中移动，但不能奔跑或冲锋。
沙尘不如泥沼麻烦，不过区域中的所有生物速度均减半，无法奔跑或冲锋。
变成粘土的石块不妨碍动作，却可任人切割、捏塑或挖掘，以进入之前无法探索的区域。例如，探险者若被困于洞穴内，可利用此法术软化岩壁以挖掘出口。尽管「柔石术」对被包覆住或运动中的石头没有影响，但对洞窟顶或垂直峭壁则有效。此法术通常会造成崩塌或走山，因为它会使地基松动。将此法术施展于建筑物（例如墙或塔）下方的土地，可导致结构受损，不过大多数坚固的建筑物只会受损，不会整个崩毁。

重雾术（SolidFog）
咒法系（创造）
等级:术士 / 法师 4
材料成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 分钟 / 每等级
法术抗力:否
与「云雾术」同，不过除了遮蔽视线外，此法术造成的雾更浓厚。欲穿越的生物不论正常速度快慢，都只能以 5 尺的速度移动，所有近战攻击检定与近战伤害掷骰都受到-2 减值。此浓雾可阻止远程武器攻击（魔法射线与类似效果除外）。坠落进入重雾区的生物或物体，速度会减缓，每经过重雾区 10 尺，可使该生物或物体减少 1d6 点坠落伤害。在重雾区内生物无法做 5 尺移动。
与一般云雾不同，只有烈风（时速 31 哩以上）才能驱散重雾，且耗费一轮时间。
「重雾术」可搭配「魔法恒定术」而永久生效。永存重雾被风吹散后，会在 10 分钟内重现。
*材料成分:*干燥豌豆粉末与动物蹄粉末一撮。

离间颂（SongofDiscord）
惑控系（胁迫）〔影响心灵、音波〕
等级:吟游师人 5
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级）
目标:半径 20 尺扩散范围内的生物
持续时间:1 轮 / 每等级
豁免检定:意志过则无效
法术抗力:可
使范围内的生物反目，不攻击敌人反而彼此攻击。受影响的生物每轮有 50%的借机攻击最靠近自己的目标（每回合开始时掷骰以决定每个生物在该轮的行为）。没有去攻击最接近自己目标的生物可以自由动作。
受「离间颂」影响被迫攻击同袍的生物会使用所有可行的手段、最致命的法术和最有效的战术来攻击。但是不会对昏迷的目标下手。

缚魂术（SoulBind）
死灵系
等级:牧师 9、术士 / 法师 9
法术成分:言语、姿势、器材
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:尸体
持续时间:永久
豁免检定:意志过则无效
法术抗力:否
你将刚死不久的生物灵魂吸出，禁锢于一块深色蓝宝石内。该对象死亡时间不得超过每施法者等级一轮。灵魂一旦禁锢于宝石内，便无法透过「复制后备」、「死者复活」、「转生术」、「复生术」、「完全复生术」等法术复活，甚至「奇迹术」与「愿望术」也无效。只有摧毁该宝石或解除宝石上的法术，才能释放灵魂（该生物仍处于死亡状态）。
*器材:*深色蓝宝石一块，价值依受术者原 HD 而定，每 HD 至少须 1000 金币。若宝石的价值不够高，则施法时宝石会粉碎。若受术者没有经验等级或 HD，则宝石价值由 DM 决定。无论如何，宝石价值会随人物成长而改变。

音鸣爆（SoundBurst）
塑能系〔音波〕
等级:吟游诗人 2、牧师 2
法术成分:言语、姿势、器材 / 法器
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
影响区域:半径 10 尺扩散范围
持续时间:立即
豁免检定:强韧过则部分生效
法术抗力:可
你发出一阵强大噪音，影响区域内的生物受到 1d8 点音波伤害，且须通过强韧检定，否则会被震慑一轮。
耳聋生物不受震慑，但仍会受伤。
*秘法器材成分:*一件乐器。

动物交谈（SpeakwithAnimals）
预言系
等级:吟游诗人 3、德鲁伊 1、巡林客 1
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:个人
目标:自己
持续时间:1 分钟 / 每等级
你可以理解动物，并与之沟通。你可以向动物发问并获得解答。此法术不会使目标动物变得更友善或更合作。有戒心或狡猾的动物可能含糊其词地回答。若该动物的智力不高，也可能说出蠢话。如果是友善的动物，则或许会帮忙或任你差遣由（DM 决定）。

死者交谈（SpeakwithDead）
死灵系〔语言〕
等级:牧师 3
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:10 分钟

距离:10 尺
目标:一个死亡生物
持续时间:1 分钟 / 每等级
豁免检定:意志过则无效（见说明）
法术抗力:否
你使一个尸体暂时回复部分生命与智力，使它回答你的问题。你可提出的问题数目等于施法者等级的一半。若超过持续时间，便不能再问。尸体的知识受限于它生前所知，包括语言。答案通常简短、隐晦且重复。若该生物阵营与你不同，则可进行意志检定，通过则法术无效。
如果该尸体在过去一周内已被施过「死者交谈」，则法术失败。不管死了多久的生物都可作为法术目标，但肉体需大体完整，它才能回应。受损的尸体或许可以给出部分答案或部分正确的回答，但至少得有嘴才能说话。
此法术不能真的使你跟灵魂已远离的死人说话，而只是唤出贮存在肉体上的残留意识。尸体会留存着灵魂的印痕，因此可以说出生前所具备的知识。不过，该尸体无法学习新知，它甚至不会记得曾被问问题。已变成不死生物的尸体，无法以此法术进行交谈。

植物交谈（SpeakwithPlants）
预言系
等级:吟游诗人 4、德鲁伊 3、巡林客 2
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:个人
目标:自己
持续时间:1 分钟 / 每等级
你可以理解植物或植物型生物，并与之沟通。你可以向植物发问并获得解答。普通植物对外界的感觉有限，因此不能仔细辨识或描述生物。若询问的事件不是发生在它四周，它也无法回答。
此法术不会使该植物型生物变得更友善或更合作。有戒心或狡猾的植物在回答时还可能含糊其词。若该植物型生物的智力不高，也可能说出蠢话。如果是友善的植物型生物，则或许会帮忙或任你差遣（由 DM 决定）。

幽灵手（SpectralHand）
死灵系
等级:术士 / 法师 2
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级）
效果:一只幽灵手
持续时间:1 分钟 / 每等级（解消）
豁免检定:无
法术抗力:否
你用生命能量形成一只耀眼的幽灵手，它随你心意移动，你可藉由它隔空施展低等级的接触类法术。施此法时，你失去 1d4 点生命值。法术结束后，生命值会回复（若法术被解除也会回复）。若幽灵手被毁，则生命值不会回复（但可经由治疗回复）。只要法术持续，你都可透过幽灵手施展四级以下的接触类法术。此法术能使你在近战接触攻击检定时获得+2 加值。以幽灵手进行攻击视同一般攻击。幽灵手只能从你的方向发动攻击，不能如生物般夹击对手。幽灵手传递法术后、离开法术的有效距离或你的视野，它会回到你身边盘旋待命。幽灵手为虚体，因此不会被一般武器所伤。它具有「反射闪避」(检定失败则伤害减半，成功则不受伤)，也具备你的检定加值，AC 至少 22。你的智力调整值可当作幽灵手的敏捷调整值，加强它的 AC。幽灵手有 1 到 4 点生命值，也就是你创造它时损失的生命值。

法术免疫（SpellImmunity）
防护系
等级:牧师 4、保护 4、力量 4
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的生物
持续时间:10 分钟 / 每等级
豁免检定:意志过则无效（无害）
法术抗力:可（无害）
受术者可对单一法术免疫，施法者每 4 等级还可再多对一个法术免疫，但这些法术不得高于四级。受术者对免疫的法术具有绝对的法术抗力，但遇到不可使用法术抗力的法术时，此保护也无效。「法术免疫」可防护法术、魔法物品的类法术效果与生物的类法术能力，但无法防护超自然能力或特异能力，如:喷吐攻击或凝视等。施展此法术时必须指定目标法术名称，不能指定防护某种领域、学派或一群效果类似的法术。例如，受术者只能对「闪电束」免疫，但「电爪」或「连环闪电」仍会造成伤害。
每个生物身上同时只能带有一个「法术免疫」或「高等法术免疫」效果。

高等法术免疫（SpellImmunity,Greater）
防护系
等级:牧师 8
如同「法术免疫」，但是可对八级以下的法术免疫。
每个生物身上同时只能带有一个「法术免疫」或「高等法术免疫」效果

法术抗力（SpellResistance）
防护系
等级:牧师 5、魔法 5、保护 5
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的生物
持续时间:1 分钟 / 每等级
豁免检定:意志过则无效（无害）
法术抗力:可（无害）
受术者获得法术抗力=12+施法者等级。

储法杖（Spellstaff）
变化系
等级:德鲁伊 6
法术成分:言语、姿势、器材
施法时间:10 分钟
距离:接触
目标:接触到的木棍
持续时间:永久，直到能量散发（解消）
豁免检定:意志过则无效（物体）
法术抗力:可（物体）
你将一个可以正常施放的法术储存于木棍内。你一次只能在木棍中储存一个法术，也只能拥有一枝「储法杖」。你随时可以施放储存于木棍中的法术（视同已经准备好的法术），不耗用你当日可施展的法术数量。你在施展「储法杖」储存的法术时，须消耗该法术的材料成分。
器材:用来储存法术的手杖。

法术反转（SpellTurning）
防护系
等级:机运 7、魔法 7、术士 / 法师 7
法术成分:言语、姿势、材料 / 法器
施法时间:1 标准动作
距离:个人
目标:自己
持续时间:直到耗尽或 10 分钟 / 每等级
将以你为目标的法术（或类法术效果）弹回施法者身上。此法术只对以你为目标的法术有效，效果型或区域型法术不受影响。「法术反转」无法防护接触类法术。因此，若有人对你施展「魅惑人类」，可能反受其害，甚至被你魅惑；但「火球术」和「造成致命伤」则无法反转。
你可反转的法术等级总和为 1d4+6（七至十），由 DM 秘密掷骰决定，这是总反转等级。只要有法术遭反转，即从反转等级减掉该法术的法术等级。
如果剩余反转等级不足，可能使某个法术只有部分被反转。此时，将该法术的法术等级减去剩余反转等级，所得数字作为分子。再将分子除以该法术等级（分母），则可得出该法术对你生效的比率。若为伤害性法术，你与施法者依照这个比率各受部分伤害。若是非伤害性的法术，则你们两人受到影响的几率也依此比率计算。
例如剩余反转等级为三时，被升阶至四级的「魔法飞弹」攻击，可以反转四分之三的效果回原施法者。你会遭受四分之一的伤害，而原施法者承受四分之三。如果在同样的情形下被「恐惧术」（亦为四级法术）攻击，你有四分之一（25%）的机会受法术影响，而原施法者有四分之三（75%）的机会受影响。
若你和施法攻击者同时受「法术反转」防护，则会产生共振场，掷百分骰决定结果:

百分骰	效果
01-70	法术衰竭，无任何效果
71-80	法术完全生效，且对双方造成影响
81-97	双方的反转均无效 1d4 分钟
98-100	双方都坠入另一位面

秘法材料成分:小银镜一面。

蛛行术（SpiderClimb）
变化系
等级:德鲁伊 2，术士 / 法师 2
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的生物
持续时间:10 分钟 / 每等级
豁免检定:意志过则无效（无害）
法术抗力:可（无害）
受术者能像蜘蛛一样于垂直表面攀爬移动，甚至横越天花板。受术者的手必须空出来才能攀爬，攀爬速度为 20 尺，不论是水平、垂直甚或倒挂爬行皆不需做「攀爬」技能检定。攀爬时仍保留 AC 的敏捷加值，而对攀爬者进行攻击并没有特别的

加值。但是在攀爬时不能作奔跑动作。
*材料成分:*沥青一滴，活蜘蛛一只，受术者需吞下此两种材料。

荆棘丛生（SpikeGrowth）
变化系
等级:德鲁伊 3、巡林客 2
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺 / 等级）
影响区域:一个 20 尺见方的区域 / 每等级
持续时间:1 小时 / 每等级（解消）
豁免检定:反射过则部分生效
法术抗力:可
在法术影响区域内，任何地被植物都会变得坚硬多刺，但形状不变。若地面光秃，植物的根或细根也可产生同样效果。
一般而言，「荆棘丛生」可施展于任何户外地区，但是水面、冰面、积雪、沙漠或裸岩除外。
任何徒步进入或经过受术区域的生物，每行经 5 尺便受到 1d4 点穿刺伤害。
受到刺伤的生物需通过反射检定，否则腿上或脚底的伤会使速度减半。此速度减值会持续 24 小时，或直到该生物受到治疗类法术（可同时回复生命值）为止。除此之外，其他生物也可花 10 分钟为他包扎伤口，并进行「医疗」技能检定，若等于或大于此法术的豁免检定 DC，亦可移除速度减值。
「荆棘丛生」为魔法陷阱，无法使用「解除装置」技能移除。
注意:「荆棘丛生」难以探知，只有游荡者可以用「搜索」技能探知陷阱（DC=25+法术等级），「荆棘丛生」的 DC=28（如果是巡林客施展此法术，DC 为 27）。

刺石术（SpikeStone）
变化系〔土〕
等级:德鲁伊 4、土 4
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺 / 等级）
影响区域:一个 20 尺见方的区域 / 每等级
持续时间:1 小时 / 每等级（解消）
豁免检定:反射过则部分生效
法术抗力:可
此法术使多岩石的地面、石头地板和类似材质长出尖锐长刺，可以妨碍通行并造成伤害。
任何徒步进入或经过受术区域的生物，每行经 5 尺便受到 1d8 点穿刺伤害，速度也减半。
受到刺伤的生物需通过反射检定，否则腿上或脚底的伤会使速度减半。此速度减值会持续 24 小时，或直到该生物受到治疗类法术（可同时回复生命值）为止。除此之外，其他生物也可花 10 分钟为他包扎伤口，并进行「医疗」技能检定，若等于或大于此法术的豁免检定 DC，亦可移除速度减值。
「刺石术」为魔法陷阱，无法使用「解除装置」技能移除。
注意:「刺石术」之类的魔法陷阱难以探知，只有游荡者可以用「搜索」技能探知陷阱（DC=25+法术等级），「刺石术」的 DC=29

灵能武器（SpiritualWeapon）
塑能系〔力场〕
等级:牧师 2、战争 2
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺 / 等级）
效果:力场魔法武器
持续时间:1 轮 / 每等级(解消)
豁免检定:无
法术抗力:可
你造出一把纯力场所制成的武器，可依指挥攻击远方敌人，造成 1d8 点力场伤害，每 3 施法者等级再+1 点（最高为 15 级+5 点）。武器形状可能是你信仰神祇的偏好武器，或是对你意义重大，具有某种精神象征的武器（见下表）。其重击范围与致命倍数均与同型真实武器相同。由施法那一轮开始，它会击打你所指定的敌人，此后每轮均持续攻击，它的基本攻击加值与你相同（也许可使它在后面几轮进行多重攻击），再加上你的感知调整值作为攻击加值。它的攻击视为法术而非武器，所以可以对具有伤害减免的生物造成伤害，此外由于是力场效应，它也可以攻击虚体生物，而没有一般武器对虚体生物的失手几率。此武器只能从你的方向发动攻击，它不能得到夹击加值，也没办法帮助队友夹击。你的专长（如「专攻武器」）或战斗动作（如:冲锋）对此武器无影响。若此武器离开法术的有效距离、离开你的视野，或你未对它下令，它便会回到你身边盘旋待命。
第一轮之后，每轮你可以命令此武器攻击另一个目标，这属于移动动作。如果你没有下令，它会一直攻击同一个目标。在改变武器目标的那一轮中，武器只可进行一次攻击。后续轮中若未改变目标，且你的基本攻击加值足够，则武器可做多重攻击。即使你的「灵能武器」为远程武器，但适用的是法术的有效距离而非该武器的射程增量，且更换目标依旧为移动动作。
「灵能武器」不能成为一般物理攻击的攻击目标，也不会受伤，但是「解除魔法」、「解离术」、毁灭黑洞、消抹权杖对它还是有效。「灵能武器」对接触攻击的 AC 为 12（10+超小型物体的加值）
受攻击的生物若具有法术抗力，在首次以灵能武器攻击时，要以你的施法者等级（1d20+施法者等级）对法术抗力做检定，若法术抗力生效，则此法术被解除。若失败，武器在法术持续期间对该生物皆有效。
你所造出的「灵能武器」类型通常是你信奉神祇的偏好武器，因此多半拥有名号。没有侍奉神祇的牧师，则根据其阵营获得武器。中立阵营的牧师若没有神祇，可以塑造出任何阵营的武器，但他当时的行为举止须符合该阵营性质。各神祇或阵营的灵能武器如下:

*博卡布:*木棍「博卡布神杖」
*柯瑞隆.拉瑞辛:*长剑「萨罕颛」
*艾罗娜:*长剑「婕娜薇」
*厄瑞斯努:*钉头锤「苦痛」
*法兰恩:*木棍「伴旅神杖」
*加尔·闪金:*战斧「阿伦迪纳」
*格乌什:*矛「嗜血神矛」
*海若尼斯:*长剑「正义神剑」
*海克斯托:*链枷「行刑者」
*寇德:*巨剑「凯尔玛」
*摩拉丁:*战锤「灵魂神锤」
*奈落:*巨镰「夺命镰」
*欧拜.亥:*木棍「风暴神杖」
*渥利达马拉:*细剑「华击神剑」
*培罗:*硬头锤「太阳权杖」
*圣·库斯伯特:*硬头锤「库斯伯硬头锤」
*维克那:*匕首「意难忘」
*维婕丝:*匕首「恣意」
*悠达拉:*短剑「角刃」
*混乱:*战斧「变化神斧」
*邪恶:*链枷「夺魂神枷」
*善良:*战锤「正义神锤」
*守序:*剑「真理神剑」

雕像术（Statue）
变化系
等级:术士 / 法师 7
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 轮
距离:接触
目标:接触到的生物
持续时间:1 小时 / 每等级（解消）
豁免检定:意志过则无效（无害）
法术抗力:可（无害）
你可将受术者连同装备的衣物装备一起变成坚石。受术者在雕像状态时，硬度为 8，原有生命值保留。
受术者仍可正常看见、听见与闻到外界，但无须饮食呼吸。触觉则只限于能使花岗岩材质有所反应的感觉，削凿像是搔痒，不过切下雕像一整条手臂仍然是严重伤害。
受术者可随时回复原样，进行动作，再立即变回雕像状态（视为即时动作），直到法术结束为止。
*材料成分:*石灰、沙、水一滴，以钉子之类的细铁棒搅拌。

观照术（Status）
预言系
等级:牧师 2
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的一个生物 / 每 3 等级
持续时间:1 小时 / 每等级
豁免检定:意志过则无效（无害）
法术抗力:可（无害）
当牧师想要追踪分离的同伴时，「观照术」可使他从心中察知同伴的相对位置和状态。牧师能察觉受术者的方向、距离和情况，如:平安、受伤、无法动作、恍惚、昏迷、濒死、反胃、慌乱、震慑、中毒、生病、困惑等。只要受术者与施法者处于同一位面，距离远近不会影响法术效果。但如果他们离开所处位面，或受术者死亡，则法术终止。

臭云术（StinkingCloud）
咒法系（创造）
等级:术士 / 法师 3
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级）
效果:扩散出半径 20 尺、高 20 尺的云
持续时间:1 轮 / 每等级
豁免检定:强韧过则无效（见说明）
法术抗力:可

与「云雾术」同，会造出一团雾，不过「臭云术」的浓雾令人作呕。被臭云笼罩的活物会反胃。只要生物待在臭云区内，这些效果便会持续，甚至在生物离开后仍持续 1d4+1 轮（每个反胃的生物需分别掷骰决定）。通过强韧检定而继续留在臭云内的生物，每轮须重新进行检定。
「臭云术」可搭配「魔法恒定术」而永久生效。永存臭云被风吹散后，会在 10 分钟内重现。
*材料成分:*腐蛋一只或臭菘草数叶。

塑石术（StoneShape）

变化系〔土〕
等级:牧师 3、德鲁伊 3、土 3、术士 / 法师 4
法术成分:言语、姿势、材料 / 法器
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的石头或石制品，体积至多 10 立方尺+1 立方尺 / 每等级
持续时间:立即
豁免检定:无
法术抗力:否
你可以将手边的一块石头改变成任何形状，例如:石制武器、特殊的陷阱门、粗糙的神像等。「塑石术」能使你重塑一道石门、做出一个出口或将出口封闭。虽然可以造出箱柜或门，却无法精雕细琢。含有可动零件的成品有 30%几率会无法运作。
秘法材料成分:软粘土，必须捏成你想塑造的大致形状，在施法念咒时接触受术目标。

石肤术（Stoneskin）
防护系
等级:德鲁伊 5、土 6、术士 / 法师 4、力量 6
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的生物
持续时间:10 分钟 / 每等级或直到能量散发
豁免检定:意志过则无效（无害）
法术抗力:可（无害）
受术者增加对捶、切、刺、挥砍的抗力。受术者获得伤害减免 10 / 精金（每次受伤时，可以吸收前 10 点伤害值，但精金武器所造成的伤害无法吸收）。一旦此法术吸收的总伤害值达到施法者等级 x10（最多至 150）点，效果就会散发消失。
*材料成分:*花岗岩，价值 250 金币的钻石粉末，洒在受术者皮肤上。

石言术（StoneTell）
预言系
等级:德鲁伊 6
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:10 分钟
距离:个人
目标:自己
持续时间:1 分钟 / 每等级
你可以对石头说话，藉此知道之前谁接触了它们或曾藏身其后。被询问的石头会给予完整的描述。注意，石头受限于视野、知觉与知识，不一定能提供你想知道的细节（由 DM 决定）。你可以对天然或人工石头说话。

解除石化（StonetoFlesh）
变化系
等级:术士 / 法师 6
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级）
目标:一个遭石化的生物，或直径 1 到 3 尺、长至 10 尺的柱状石
持续时间:立即
豁免检定:强韧过则无效（物体）（见说明）
法术抗力:可
此法术使被石化的生物复原，包括其生命和携带物品。该生物必须通过强韧检定（DC=15）才能在过程中存活。任何被石化的生物，不论大小，都可复原。
此法术还能将石头转换成肉体，不过却没有生命，除非赋予生命力或魔法能量（例如，石魔像能转变为肉魔像，但一般的石像只会化成尸体）。你可以对直径约 1 到 3 尺、高 10 尺以内的目标施展，也可以对一整块岩石中符合上述大小的部分施法。
材料成分:土一撮，血一滴。

复仇风暴（StormofVengeance）
咒法系（召唤）
等级:德鲁伊 9、牧师 9
法术成分:言语、姿势
施法时间:一整轮
距离:长距（400 尺+40 尺 / 每等级）
效果:半径 360 尺的暴风云
持续时间:专注(最多 10 轮)(解消)
豁免检定:见说明
法术抗力:可
此法术造出一团巨大黑色暴风云，夹带强大的闪电雷鸣。暴风云底下的生物必须通过强韧检定,否则便耳聋 1d4x10 分钟。若你施法后未能专注，则法术结束。如果你专注，在接下来的每一轮，法术会产生额外效果（见下述）。每种效果在你的回合中生效。
*第二轮:*降下酸雨，造成 1d6 点强酸伤害，无豁免检定。
第三轮:你召唤六道闪电束从云端打落，可指定目标，但目标不可相同。每道闪电束造成 10d6 点电击伤害。受电击的生物可进行反射检定，通过则伤害减半。
第四轮:降下冰雹，造成 5d6 点敲击伤害（无豁免检定）。
第五到十轮:狂风暴雨袭来。大雨蒙蔽视线，所有生物都无法看见 5 尺外的东西（即使具有黑暗视觉也一样），5 尺内的生物具有隐蔽效果（进行攻击会有 20%失手几率），5 尺外的生物则有完全隐蔽效果（50%失手几率，而且攻击者无法靠视觉抓准对方位置）。速度降为四分之一。在暴风圈内无法进行远程攻击。生物施法受到干扰，除非通过「专注」检定，其 DC=「复仇风暴」豁免 DC+欲施展法术的等级。

暗示（Suggestion）
惑控系（胁迫）〔语言、影响心灵〕
等级:吟游诗人 2、术士 / 法师 3
法术成分:言语、材料
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:一个活物
持续时间:1 小时 / 每等级或直到完成
豁免检定:意志过则无效
法术抗力:可

你可以对受术者下暗示（至多两句话），使他依你指示动作。暗示命令必须合理。若暗示他自残、跳到矛尖上、自杀等自戕行为，会使法术自动失效。然而若暗示他某池酸液其实是一泓清水，浸泡一下有助消除疲劳，则另当别论。暗示红龙停止攻击你的队伍，以利双方联手寻宝等言语，则属于合理范围。
只要暗示合理，受术者会在法术持续时间内执行暗示的行为，如上述红龙的例子。若所暗示的行为可以很快达成，则受术者作出该暗示行为后，法术即告结束。你也可以设定特殊条件来触发他的行为，例如:暗示一位贵族骑士将他的战马送给遇到的第一个乞丐，若他在法术结束前都没遇到乞丐，则行为不会发生。
非常合理的暗示可使受术者在进行豁免检定时，受到-1 或-2 的减值，由 DM 判断。
材料成分:一条蛇舌，加上蜂巢少量或甜油一滴。

集体暗示（MassSuggestion）
惑控系（胁迫）〔语言、影响心灵〕
等级:吟游诗人 5、术士 / 法师 6
距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级）
目标:一个生物 / 每等级，生物之间相距不可超过 30 尺
与「暗示术」同，但可以影响多个生物。所有受术者接收到的暗示都一样。

召唤乐器
咒法系（召唤）
等级:吟游诗人 0
法术成分:言语、姿势
施法时间:一整轮
距离:0 尺
效果:一个受召唤的手持乐器
持续时间:1 轮 / 每等级(解消)
豁免检定:无
法术抗力:否
此法术可召唤一个任选的手持乐器，出现在你手中或脚边(任选)，出现的通常是该种乐器里的标准品。每次施法只能召唤一个乐器，也只能为你所用。不能召唤即使用双手也无法持用的乐器（例如竖琴、钢琴、大键琴、长脚笛或管风琴）。

一级召唤怪物术（SummonMonsterI）
咒法系（召唤）〔见说明〕
等级:吟游诗人 1、牧师 1、术士 / 法师 1
法术成分:言语、姿势、器材 / 法器
施法时间:一整轮
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
效果:一个受召唤的生物
持续时间:1 轮 / 每等级(解消)
豁免检定:无
法术抗力:否
此法术可召唤一个外界生物（通常是异界生物、元素生物或魔法兽等另一位面的原属生物)，它会在你的回合中出现在指定地点，并立即展开动作，全力攻击你的敌人。若你能与该生物沟通，则可以指挥它不进行攻击、攻击特定目标，或进行其他动作。
此法数可召唤一个一级生物（由列表中选择）。你可以选择欲召唤的生物，每次施法时也可改变选择。关于生物的说明请参见「怪物图鉴」
被召唤前来的生物不能再召唤其他生物，也不能使用传送或位面旅行能力。生物不能被召换到它无法生存的环境，例如天界海豚只能被召唤到水中。
当你使用召唤类法术召唤风系、土系、水系、火系、混乱阵营、邪恶阵营、善良阵营、守序阵营生物时，此法术性质变为该类型。例如，召唤炼狱凶暴鼠时，「一级召唤怪物术」的性质就是守序邪恶。
*秘法器材成分:*小提袋一只，小蜡烛一枝（未必要点燃）。

二级召唤怪物术（SummonMonsterII）

咒法系（召唤）〔见「一级召唤怪物术」说明〕
等级:吟游诗人 2、牧师 2、术士 / 法师 2
效果:一个或多个受召唤的生物，生物之间相距不得超过 30 尺
与「一级召唤怪物术」同，不过你可以召唤列表中二级生物一个，或 1d3 个相同种类的一级生物。

三级召唤怪物术（SummonMonsterIII）

咒法系（召唤）〔见「一级召唤怪物术」说明〕
等级:吟游诗人 3、牧师 3、术士 / 法师 3
效果:一个或多个受召唤的生物，生物之间相距不得超过 30 尺
与「一级召唤怪物术」同，不过你可以召唤列表中三级生物一个，或 1d3 个相同种类的二级生物，或 1d4+1 个相同种类的一级生物。

四级召唤怪物术（SummonMonsterIV）

咒法系（召唤）〔见「一级召唤怪物术」说明〕
等级:吟游诗人 4、牧师 4、术士 / 法师 4
效果:一个或多个受召唤的生物，生物之间相距不得超过 30 尺
与「一级召唤怪物术」同，不过你可以召唤列表中四级生物一个，或 1d3 个相同种类的三级生物，或 1d4+1 个相同种类的更低等级生物。

五级召唤怪物术（SummonMonsterV）

咒法系（召唤）〔见「一级召唤怪物术」说明〕
等级:吟游诗人 5、牧师 5、术士 / 法师 5
效果:一个或多个受召唤的生物，生物之间相距不得超过 30 尺
与「一级召唤怪物术」同，不过你可以召唤列表中五级生物一个，或 1d3 个相同种类的四级生物，或 1d4+1 个相同种类的更低等级生物。

六级召唤怪物术（SummonMonsterVI）

咒法系（召唤）〔见「一级召唤怪物术」说明〕
等级:吟游诗人 6、牧师 6、术士 / 法师 6
效果:一个或多个受召唤的生物，生物之间相距不得超过 30 尺
与「一级召唤怪物术」同，不过你可以召唤列表中六级生物一个，或 1d3 个相同种类的五级生物，或 1d4+1 个相同种类的更低等级生物。

七级召唤怪物术（SummonMonsterVII）

咒法系（召唤）〔见「一级召唤怪物术」说明〕
等级:牧师 7、术士 / 法师 7
效果:一个或多个受召唤的生物，生物之间相距不得超过 30 尺
与「一级召唤怪物术」同，不过你可以召唤列表中七级生物一个，或 1d3 个相同种类的六级生物，或 1d4+1 个相同种类的更低等级生物。

八级召唤怪物术（SummonMonsterVIII）

咒法系（召唤）〔见「一级召唤怪物术」说明〕
等级:牧师 8、术士 / 法师 8
效果:一个或多个受召唤的生物，生物之间相距不得超过 30 尺
与「一级召唤怪物术」同，不过你可以召唤列表中八级生物一个，或 1d3 个相同种类的七级生物，或 1d4+1 个相同种类的更低等级生物。

九级召唤怪物术（SummonMonsterIX）

咒法系（召唤）〔见「一级召唤怪物术」说明〕
等级:混乱 9、牧师 9、邪恶 9、善良 9、秩序 9、术士 / 法师 9
效果:一个或多个受召唤的生物，生物之间相距不得超过 30 尺
与「一级召唤怪物术」同，不过你可以召唤列表中九级生物一个，或 1d3 个相同种类的八级生物，或 1d4+1 个相同种类的更低等级生物。

召唤怪物

一级	
天界犬	守序善良
天界猫头鹰	守序善良
天界巨火甲虫	中立善良
天界海豚（1）	中立善良
天界獾	混乱善良
天界猴	混乱善良
炼狱凶暴鼠	守序邪恶
炼狱渡鸦	守序邪恶
炼狱中型变种蜈蚣	中立邪恶
炼狱小型变种蝎	中立邪恶
炼狱猎鹰	混乱邪恶
炼狱小型变种蜘蛛	混乱邪恶
炼狱章鱼（1）	混乱邪恶
炼狱小毒蛇	混乱邪恶

四级	
圣光神使	守序善良
天界巨猫头鹰	中立善良
天界巨鹰	混乱善良
天界狮	混乱善良
魔蝠（任意类型）	绝对中立
炼狱凶暴狼	守序邪恶
炼狱巨胡蜂	守序邪恶
炼狱巨螳螂	中立邪恶
炼狱大型鲨（1）	中立邪恶
夜嘶猎犬	中立邪恶
炼狱大型变种蜘蛛	混乱邪恶
炼狱超大毒蛇	混乱邪恶
嚎兽	混乱邪恶

七级	
天界象	守序善良
鹏羽天	中立善良
天界须鲸（1）	中立善良
风巨灵（巨灵）	混乱善良
超大型元素（任意类型）	绝对中立
隐形潜伏怪	绝对中立
史拉红蟾族	混乱中立
骨恶魔	守序邪恶
炼狱猛禽龙	守序邪恶
炼狱超大型变种蝎	中立邪恶
巴刨魔（妖魔）	混乱邪恶
炼狱巨章鱼（1）	混乱邪恶
炼狱四臂猩	混乱邪恶

二级	
天界巨蜂	守序善良
天界投弹甲虫	中立善良
天界骑乘用犬	中立善良
天界鹰	混乱善良
劣魔（恶魔）	守序邪恶
炼狱乌贼（1）	守序邪恶
炼狱狼	守序邪恶
炼狱大型变种蜈蚣	中立邪恶
炼狱中型变种蝎	中立邪恶
炼狱中型鲨（1）	中立邪恶
炼狱,中型变种蜘蛛	混乱邪恶
炼狱中毒蛇	混乱邪恶

五级	
獒首神使	守序善良
天界棕熊	守序善良
天界巨锹甲虫	中立善良
天界海猫（1）	中立善良
天界狮鹫	混乱善良
中型元素（任意类型）	绝对中立
鹦哥兽	守序邪恶
髯魔，恶魔	守序邪恶
炼狱恐爪龙	守序邪恶
炼狱凶暴猿	守序邪恶
炼狱凶暴野猪	中立邪恶
炼狱超大型鲨 1	中立邪恶
炼狱大型变种蝎	中立邪恶
幽影獒犬	中立邪恶
炼狱凶暴狼獾	混乱邪恶
炼狱巨鳄	混乱邪恶

八级	
天界凶暴熊	守序善良
天界抹香鲸（1）	中立善良
天界三觭龙	中立善良
翼蛇人	混乱善良
巨型元素（任意类型）	绝对中立
史拉蓝蟾族	混乱中立
炼狱巨乌贼（1）	守序邪恶
地狱猫	守序邪恶
炼狱超巨型变种蜈蚣	中立邪恶
炼狱凶暴虎	混乱邪恶
炼狱巨型变种蜘蛛	混乱邪恶
炼狱暴龙	混乱邪恶
弗洛魔（妖魔）	混乱邪恶

		炼狱虎	混乱邪恶		
三级		六级		九级	
天界黑熊	守序善良	天界极地熊	守序善良	羽蛇	守序善良
天界野牛	中立善良	天界独角鲸（1）	中立善良	狮鬃天（盖丁天族）	中立善良
天界凶暴獾	混乱善良	御风天（爱菈天族）	混乱善良	天界鹏鸟	混乱善良
天界鹫马	混乱善良	天界凶暴狮	混乱善良	元素长老（任意类型）	绝对中立
小型元素（任意类型）	绝对中立	大型元素（任意类型）	绝对中立	史拉绿蟾族	混乱中立
炼狱猿	守序邪恶	小巨灵（巨灵）	绝对中立	棘魔，恶魔	守序邪恶
炼狱凶暴鼬	守序邪恶	混沌兽	混乱中立	炼狱凶暴鲨（1）	中立邪恶
地狱犬	守序邪恶	炼魔（恶魔）	守序邪恶	炼狱巨型变种蝎	中立邪恶
炼狱蟒	守序邪恶	锡尔族	守序邪恶	老鬼婆	中立邪恶
炼狱野猪	中立邪恶	炼狱巨型变种蜈蚣	中立邪恶	狩魔蛛（妖魔）	混乱邪恶
炼狱凶暴蝙蝠	中立邪恶	炼狱犀牛	中立邪恶	炼狱超巨型变种蜘蛛	混乱邪恶
炼狱超大型变种蜈蚣	中立邪恶	炼狱薄板龙（1）	混乱邪恶	狂战魔（妖魔）	混乱邪恶
炼狱鳄	混乱邪恶	炼狱超大型变种蜘蛛	混乱邪恶		
怯魔（妖魔）	混乱邪恶	炼狱巨蟒	混乱邪恶	（1）只能被召唤至水中	
炼狱大毒蛇	混乱邪恶				
炼狱狼獾	混乱邪恶				

一级召唤盟友术（SummonNature'sAllyI）

咒法系（召唤）
等级:德鲁伊 1、巡林客 1
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:一整轮
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
效果:一个受召唤的生物
持续时间:1 轮 / 每等级（解消）
豁免检定:无
法术抗力:否

此法术可召唤一个自然界生物，它会在你的回合中出现在指定地点，并立即展开动作，全力攻击你的敌人。若你能与该生物沟通，则可以指挥它不进行攻击，或攻击特定目标，或进行其他动作。

被召唤前来的生物不能再召唤其他生物，也不能使用传送或位面旅行能力。生物不能被召换到它无法生存的环境，例如海豚只能被召唤到水中。

「一级召唤盟友术」可召唤一个一级生物，由列表中选择。你可以选择欲召唤的生物，每次施法时也可改变选择。除非特别说明，表中所有生物均为绝对中立阵营。

二级召唤盟友术（SummonNature'sAllyII）

咒法系（召唤）
等级:德鲁伊 2、巡林客 2
效果:一个或多个受召唤的生物，生物之间相距不得超过 30 尺

与「一级召唤盟友术」同，不过你可以召唤列表中二级生物一个，或 1d3 个相同种类的一级生物。

三级召唤盟友术（SummonNature'sAllyIII）

咒法系（召唤）〔见说明〕
等级:德鲁伊 3、巡林客 3
效果:一个或多个受召唤的生物，生物之间相距不得超过 30 尺

与「一级召唤盟友术」同，不过你可以召唤列表中三级生物一个，或 1d3 个相同种类的二级生物，或 1d4+1 个相同种类的一级生物。

当你使用召唤类法术来召唤风系、土系、水系、火系、混乱阵营、邪恶阵营、善良阵营、守序阵营生物时，此法术性质变为该类型。例如，召唤火蜥蜴时，「三级召唤怪物术」的性质就是邪恶与火。

四级召唤盟友术（SummonNature'sAllyIV）

咒法系（召唤）〔见说明〕
等级:动物 4、德鲁伊 4、巡林客 4
效果:一个或多个受召唤的生物，生物之间相距不得超过 30 尺

与「一级召唤盟友术」同，不过你可以召唤列表中四级生物一个，或 1d3 个相同种类的三级生物，或 1d4+1 个相同种类的更低等级生物。

当你使用召唤类法术来召唤风系、土系、水系、火系、混乱阵营、邪恶阵营、善良阵营、守序阵营生物时，此法术性质变为该类型。

五级召唤盟友术（SummonNature'sAllyV）

咒法系（召唤）〔见说明〕
等级:德鲁伊 5
效果:一个或多个受召唤的生物，生物之间相距不得超过 30 尺

与「一级召唤盟友术」同，不过你可以召唤列表中五级生物一个，或 1d3 个相同种类的四级生物，或 1d4+1 个相同种类的更低等级生物。

当你使用召唤类法术来召唤风系、土系、水系、火系、混乱阵营、邪恶阵营、善良阵营、守序阵营生物时，此法术性质变为该类型。

六级召唤盟友术（SummonNature'sAllyVI）

咒法系（召唤）〔见说明〕
等级:德鲁伊 6
效果:一个或多个受召唤的生物，生物之间相距不得超过 30 尺

与「一级召唤盟友术」同，不过你可以召唤列表中六级生物一个，或 1d3 个相同种类的五级生物，或 1d4+1 个相同种类的更低等级生物。

当你使用召唤类法术来召唤风系、土系、水系、火系、混乱阵营、邪恶阵营、善良阵营、守序阵营生物时，此法术性质变为该类型。

七级召唤盟友术（SummonNature'sAllyVII）

咒法系（召唤）〔见说明〕
等级:德鲁伊 7
效果:一个或多个受召唤的生物，生物之间相距不得超过 30 尺

与「一级召唤盟友术」同，不过你可以召唤列表中七级生物一个，或 1d3 个相同种类的六级生物，或 1d4+1 个相同种类的更低等级生物。

当你使用召唤类法术来召唤风系、土系、水系、火系、混乱阵营、邪恶阵营、善良阵营、守序阵营生物时，此法术性质变为该类型。

八级召唤盟友术（SummonNature'sAllyVIII）

咒法系（召唤）〔见说明〕
等级:德鲁伊 8
效果:一个或多个受召唤的生物，生物之间相距不得超过 30 尺

与「一级召唤盟友术」同，不过你可以召唤列表中八级生物一个，或 1d3 个相同种类的七级生物，或 1d4+1 个相同种类的更低等级生物。

当你使用召唤类法术来召唤风系、土系、水系、火系、混乱阵营、邪恶阵营、善良阵营、守序阵营生物时，此法术性质变为该类型。

九级召唤盟友术（SummonNature'sAllyIX）

咒法系（召唤）〔见说明〕
等级:德鲁伊 9
效果:一个或多个受召唤的生物，生物之间相距不得超过 30 尺

与「一级召唤盟友术」同，不过你可以召唤列表中九级生物一个，或 1d3 个相同种类的八级生物，或 1d4+1 个相同种类的更低等级生物。

当你使用召唤类法术来召唤风系、土系、水系、火系、混乱阵营、邪恶阵营、善良阵营、守序阵营生物时，此法术性质变为该类型。

一级
凶暴鼠
猎鹰（动物）
猴（动物）
章鱼（1）（动物）
猫头鹰（动物）
海豚（动物）
小毒蛇（动物）
狼（动物）
二级
黑熊（动物）
凶暴獾
凶暴蝙蝠
小型元素生物（任意类型）
鹫马
中型鲨（1）（动物）
中毒蛇（动物）
乌贼（1）（动物）
狼獾（动物）
三级
猿（动物）
凶暴鼬
凶暴狼
巨鹰〔中立善良〕
狮
巨猫头鹰〔中立善良〕
半羊人〔混乱中立；无笛〕
大型鲨（1）（动物）
蟒（动物）
大毒蛇（动物）
土焢虫
四级
青年箭鹰
棕熊（动物）
巨鳄（动物）
凶暴猿
凶暴野猪
凶暴狼獾
中型元素生物（任意类型）
火蜥仔火蜥蜴〔中立邪恶〕
海猫（1）
超大型鲨（1）（动物）
超大毒蛇（动物）
虎（动物）
青年突蟹龟（1）
独角兽〔混乱善良〕
小索尔石怪
五级
成年箭鹰
极地熊（动物）
凶暴狮
薄板龙（1）（恐龙）
大型元素生物（任意类型）
狮鹫
小巨灵（巨灵）
犀牛（动物）
半羊人〔混乱中立；有笛〕
巨蟒（动物）
尼克精（小妖精）
成年突蟹龟（1）
独角鲸（1）（动物）
六级
凶暴熊
超大型元素生物（任意类型）
象（动物）
四臂猩
猛禽龙（恐龙）
巨章鱼（1）（动物）
皮克精*（小妖精）〔中立善良；无特殊弓箭〕
平民火蜥蜴〔中立邪恶〕
须鲸（1）
平民索尔石怪
*不能施「奥图迷舞」
七级
长老箭鹰
凶暴虎
巨型元素生物（任意类型）
风巨灵（巨灵）〔中立善良〕
隐形潜伏怪
皮克精*（小妖精）〔中立善良；有昏睡箭〕
巨乌贼（1）（动物）
三觭龙（恐龙）
暴龙（恐龙）
抹香鲸（1）（动物）
长老索尔石怪
*不能施「奥图迷舞」
八级
凶暴鲨（1）
鹏鸟
贵族火蜥蜴〔中立邪恶〕
长老突蟹龟
九级
元素长老
格利精〔中立善良；有小提琴〕（小妖精）
皮克精*（小妖精）〔中立善良；有昏睡及失忆箭〕
天界突骑独角兽
*可以施「奥图迷舞」
（1）只能被召唤至水中

飞虫走兽（SummonSwarm）

咒法系（召唤）
等级:吟游诗人 2、德鲁伊 2、术士 / 法师 2
法术成分:言语、姿势、材料 / 法器
施法时间:一整轮
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
效果:一群蝙蝠，鼠，或蜘蛛
持续时间:专注+2 轮
豁免检定:无
法术抗力:否

召唤一群蝙蝠，鼠，或蜘蛛（任选），攻击同位置上所有生物（你可以将它们召唤至其他生物的位置上）。如果位置上没有活物，则全力攻击最靠近的生物。施法者不能控制虫兽群所攻击的目标或移动的方向。蝙蝠，鼠，或蜘蛛群的特性，参见怪物图鉴。

秘法材料成分:一块红色方巾。

阳炎射线（Sunbeam）

塑能系（光）
等级:德鲁伊 7、太阳 7
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:60 尺
影响区域:由手发出的直线范围
持续时间:1 轮 / 每等级，或直到所有射线耗尽
豁免检定:反射过则无效且效果减半（见说明）
法术抗力:可

在法术持续时间里，你每轮可射出一道刺眼灼热的强光束，这属于标准动作。每 3 施法者等级可接着召出一道射线（最多为 18 级的六道）。当超过持续时间，或召出的射线皆已用尽，法术即告结束。

射线途径中的所有生物会目盲，并受 4d6 点伤害。终生不见天日，或会受阳光伤害的生物受到加倍伤害。通过反射检定则不会目盲，且伤害减半。

遭射线击中的不死生物会受到每施法者等级 1d6（最高 20d6）点伤害，若通过反射检定则伤害减半。特别畏惧阳光的不死生物（例如吸血鬼）若未通过检定，则会被射线消灭。

法术产生的紫外光对蕈、霉菌、泥形怪物和史莱姆会造成伤害，效果同不死生物。

阳炎爆（Sunburst）

塑能系〔光〕
等级:德鲁伊 8、术士 / 法师 8、太阳 8
法术成分:言语、姿势、材料 / 法器
施法时间:1 标准动作
距离:远距（400 尺+40 尺 / 每等级）
影响区域:80 尺半径爆发范围
持续时间:立即
豁免检定:反射过则部分生效（见说明）
法术抗力:可

此法术会形成一个灼热光球，在你指定地点悄悄爆发。光球内的所有生物会目盲，并受到 6d6 点伤害。终生不见天日，或会受阳光伤害的生物受到加倍伤害。通过反射检定则不会目盲，且伤害减半。

被光球笼罩的不死生物会受到每施法者等级 1d6（最高 25d6）点伤害，若通过反射检定则伤害减半。特别畏惧阳光的不死生物（例如吸血鬼）若未通过检定，则会被阳炎爆消灭。

法术产生的紫外光对蕈、霉菌、泥形怪物和史莱姆会造成伤害，效果同不死生物。

「阳炎爆」会解除影响区域内所有九级以下的黑暗术。

秘法材料成分:日长石一块、无遮罩的火源。

死亡徽记（Symbol ofDeath）

死灵系〔死亡〕
等级:牧师 8、术士 / 法师 8
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:10 分钟
距离:0 尺（见说明）
效果:一个徽记
持续时间:见说明
豁免检定:强韧过则无效
法术抗力:可

你能描画强力符文，将「死亡徽记」迅速描绘在物体表面。触发「死亡徽记」会杀死 60 尺内（视作爆发），目前生命值总合不超过 150 的一个或多个生物。「死亡徽记」的影响对象由近而远，跳过生命值太高而无法影响的生物。徽记被触发立即发光生效，直到符合下列两条件之一:持续施法者等级 x10 分钟，或影响生命值总合达 150 的生物。无论在徽记被触发的时候是否在范围内，只要在徽记生效的期间内进入范围内的生物都可能被影响。在徽记生效的期间内持续待在范围内只需要进行一次豁免检定，但离开再进入范围内就要再进行一次豁免检定。

「死亡徽记」在被触发前是静止的（虽然在 60 尺距离内就清楚可见）。要有效使用「死亡徽记」，最好是让它清晰可见，位置明显，若被遮覆或藏匿，就无法有效，但若有生物去除遮蔽物，则可被正常触发。

「死亡徽记」预设的条件为，当有生物作了下列动作之一则触发（由你施法时指定一种动作）:注视、阅读、接触、经过徽记，或通过覆有徽记的出入口。生物必须在徽记方圆 60 尺内才能触发「死亡徽记」（即使在 60 尺外作了符合触发条件的动作，例如阅读徽记，也不会触发）。施法完成后就不能变更触发条件。

「阅读」徽记是指任何试图研究、鉴定或推敲其含意的举动。试图用布覆盖徽记以使其无效，若徽记设定为「接触时触发」则反而会触发其效果。「死亡徽记」不能用来主动攻击，例如将接触时触发的「死亡徽记」施展在物品上，并用物品来接触生物并不会触发它。同理，不能在武器上施展徽记，然后设定「接触敌人」为触发条件。

你也可以设定特殊的触发条件。特殊的触发条件可依生物名字、个体、阵营等为设定依据，但必须指定可明显识别的动作及特质。等级、职业、HD 或生命值等无形特质不能拿来

作设定依据。例如，可设定为「只要有守序善良生物靠近便触发」，但不能设定为「有圣武士靠近时触发」。
铭刻徽记时，你可以设定密语或口令，说出密语的生物不会触发徽记。但若他离开影响范围又进入，则须再次使用密语。你也可以让某些生物同调，使其对徽记的效果免疫，但这会延长施法时间。与一两个生物同调的时间可忽略不计，但与一小群生物（至多 10 个）进行同调要花 1 小时，一大群生物（至多 25 个）需要 1 天，更多生物则更久，由 DM 判断。和「死亡徽记」同调的生物不会触发徽记，对徽记效果免疫。你不会触发自己所设的徽记，其效果也对你无效。
施展「阅读魔法」且通过「辨识法术」技能检定（DC=19），可使你鉴定出该徽记。不过如果触发条件是设定为阅读时触发，则此动作会触发徽记。
对徽记成功施展「解除魔法」可移除「死亡徽记」效果。「抹消术」对「死亡徽记」无效。摧毁「死亡徽记」所附着的表面虽然能毁去徽记，但同时也会触发其效果。
「死亡徽记」可搭配「魔法恒定术」而永久生效。永久「死亡徽记」在被解除，或已触发造成 150 点伤害后，会暂时失效 10 分钟，之后就可以被正常触发。
注意:「死亡徽记」之类的魔法陷阱难以探知和解除，只有游荡者可以用「搜索」技能探知陷阱，并用「解除装置」技能除去，检定 DC=25+法术等级，「死亡徽记」的 DC=33。
材料成分:总值 5000 金币的水银、磷和钻石及猫眼石粉末。

恐惧徽记（SymbolofFear）
死灵系〔恐惧、影响心灵〕
等级:牧师 6、术士／法师 6
豁免检定:意志过则无效
如同「死亡徽记」，但是 60 尺范围内的生物陷入慌乱，持续时间一轮／每施法者等级。
注意:「恐惧徽记」之类的魔法陷阱难以探知和解除，只有游荡者可以用「搜索」技能探知陷阱，并用「解除装置」技能除去，DC=25+法术等级，「恐惧徽记」的 DC=31。
材料成分:总值 1000 金币的水银、磷和钻石及猫眼石粉末。

夺魄徽记（SymbolofInsanity）
惑控系〔胁迫、影响心灵〕
等级:牧师 8、术士／法师 8
豁免检定:意志过则无效
如同「死亡徽记」，但是法术范围内的生物永久陷入夺魄状态（如同「夺魄术」）。
和「死亡徽记」不同的是，「夺魄徽记」没有生命值总合限制，一旦被触发就持续 10 分钟／每施法者等级。
注意:「夺魄徽记」之类的魔法陷阱难以探知和解除，只有游荡者可以用「搜索」技能探知陷阱，并用「解除装置」技能除去，DC=25+法术等级，「夺魄徽记」的 DC=33。
材料成分:总值 5000 金币的水银、磷和钻石及猫眼石粉末。

痛苦徽记（SymbolofPain）
死灵系〔邪恶〕
等级:牧师 5、术士／法师 5
如同「死亡徽记」，但是法术范围内的生物遭受痛苦折磨，其攻击检定、技能检定、属性检定均受-4 减值。效果在生物离开60 尺范围后还会持续作用一小时。
和「死亡徽记」不同的是，「痛苦徽记」没有生命值总合限制，一旦被触发就持续十分钟／每施法者等级。
注意:「痛苦徽记」之类的魔法陷阱难以探知和解除，只有游荡者可以用「搜索」技能探知陷阱，并用「解除装置」技能除去，DC=25+法术等级，「痛苦徽记」的 DC=30。
材料成分:总值 1000 金币的水银、磷和钻石及猫眼石粉末。

说服徽记（SymbolofPersuasion）
惑控系〔魅惑、影响心灵〕
等级:牧师 6、术士／法师 6
豁免检定:意志过则无效
如同「死亡徽记」，但是法术范围内的生物被施法者媚惑（如同「魅惑怪物」），持续一小时／每施法者等级。
和「死亡徽记」不同的是，「说服徽记」没有生命值总合限制，一旦被触发就持续 10 分钟／每施法者等级。
注意:「说服徽记」之类的魔法陷阱难以探知和解除，只有游荡者可以用「搜索」技能探知陷阱，并用「解除装置」技能除去，DC=25+法术等级，「说服徽记」的 DC=31。
材料成分:总值 5000 金币的水银、磷和钻石及猫眼石粉末。

睡眠徽记（SymbolofSleep）
惑控系〔胁迫、影响心灵〕
等级:牧师 5、术士／法师 5
豁免检定:意志过则无效
如同「死亡徽记」，但是法术范围内 HD 未超过 10 的生物陷入睡眠状态，持续 3d6x10 分钟。和「睡眠术」不同的是，睡眠生物在这段时间内没办法用非魔法的手段唤醒。
和「死亡徽记」不同的是，「睡眠徽记」没有生命值总合限制，一旦被触发就持续 10 分钟／每施法者等级。
注意:「睡眠徽记」之类的魔法陷阱难以探知和解除，只有游荡者可以用「搜索」技能探知陷阱，并用「解除装置」技能除去，DC=25+法术等级，「睡眠徽记」的 DC=30。
材料成分:总值 1000 金币的水银、磷和钻石及猫眼石粉末。

震慑徽记（SymbolofStunning）
惑控系〔胁迫、影响心灵〕
等级:牧师 7、术士／法师 7
豁免检定:意志过则无效
如同「死亡徽记」，但是 60 尺范围内的生物被震慑 1d6 轮。
注意:「震慑徽记」之类的魔法陷阱难以探知和解除，只有游荡者可以用「搜索」技能探知陷阱，并用「解除装置」技能除去，DC=25+法术等级，「震慑徽记」的 DC=32。
材料成分:总值 5000 金币的水银、磷和钻石及猫眼石粉末。

衰弱徽记（SymbolofWeakness）
死灵系
等级:牧师 7、术士／法师 7
如同「死亡徽记」，但是 60 尺范围内的生物遭受 3d6 点力量值伤害。
和「死亡徽记」不同的是，「衰弱徽记」没有生命值总合限制，一旦被触发就持续 10 分钟／每施法者等级。
注意:「衰弱徽记」之类的魔法陷阱难以探知和解除，只有游荡者可以用「搜索」技能探知陷阱，并用「解除装置」技能除去，DC=25+法术等级，「衰弱徽记」的 DC=32。
材料成分:总值 5000 金币的水银、磷和钻石及猫眼石粉末。

共振术（SympatheticVibration）
塑能系〔音波〕
等级:吟游诗人 6
法术成分:言语、姿势、器材
施法时间:10 分钟
距离:接触
目标:一座独立结构
持续时间:最多 1 轮／每等级
豁免检定:无（见说明）
法术抗力:可
使你自己和一座独立结构（例如房子、桥梁或水坝）同调，并在其中与其共振加以破坏。共振开始后每轮会造成建物 2d10 点伤害（硬度不影响伤害值）。法术最多可持续 1 轮／每等级，但在施法时可以选择持续时间以控制伤害。如果施展在非独立结构，例如山坡，它旁边的结构会让共振消散，致使法术无效。
「共振术」对生物无效，包括构装生物。因为目标是无主物，所以也没有豁免检定。
器材:一支音叉

共鸣术（Sympathy）
惑控系（胁迫）〔影响心灵〕
等级:德鲁伊 9、术士／法师 8
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 小时
距离:近距（25 尺+5 尺／每 2 等级）
目标:单一物体，或单一地点（一个各边长 10 尺的立方区域／每等级）
持续时间:2 小时／每等级（解消）
豁免检定:意志过则无效（见说明）
法术抗力:可
你可以使特定物体或区域发出魔法共鸣，以吸引特定阵营或型态的智慧生物，阵营或型态由你指定。受影响的生物型态需明确指定名称，如:红龙、山丘巨人、鼠人、翼狮或吸血鬼。使用种类名称，如「类地精生物」则不够明确。同理，阵营亦需明确指定，如:混乱邪恶、混乱善良、守序中立、完全中立等。
被指定的生物型态或阵营会有一股非常强烈的冲动想要进入目标区域，或接触、拥有目标物体。魔力会使他们渴望接触目标物品或停留在目标区域。通过意志检定的生物可以克制这种冲动离开目标，但 1d6x10 分钟之后须再作检定。检定失败的生物就会重回该地，或再靠近目标物品。
「共鸣术」可以反制或解除「嫌恶术」。
材料成分:价值 1500 金币的珍珠碎片、蜂蜜一滴。

————T————

塔莎狂笑术（Tasha’sHideousLaughter）
惑控系（胁迫）〔影响心灵〕
等级:吟游诗人 1、术士／法师 2
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺／每 2

等级）
目标:一个生物（见说明）
持续时间:1 轮 / 每等级
豁免检定:意志过则无效
法术抗力:可
此法术以无法控制地大笑折磨受术者。受术者突然发出一阵阵狂笑，且笑倒在地。受术者狂笑时无法动作，但并非无助，直到法术终止才能动作。
智力值未超过 2 的生物不受影响。因为幽默有语言隔阂，所以若受术者与施法者所属的生物类别不同（如:人形生物与龙类），豁免检定获得+4 加值。
材料成分:水果蛋糕一小块以掷到受术者脸上，羽毛一根，用以在空中挥舞。

心灵遥控（Telekinesis）

变化系
等级:术士 / 法师 5
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:远距（400 尺+40 尺 / 每等级）
目标:见说明
持续时间:专注（最长 1 轮 / 每等级）；或立即（见说明）
豁免检定:意志过则无效（物体）或无；见说明
法术抗力:可（物体）（见说明）
你可以专注在物体或生物上以移动它们。此法术有两种功效，你可以缓慢地持续施力来进行战斗动作，或猛烈短暂地施力一次。
持续施力:此功效可移动的重量为每施法者等级 25 磅（最高为 15 级的 375 磅），每轮可移动 20 尺。被移动的生物或被移动物品的拥有者，可以进行意志检定或法术抗力，通过则法术无效。
此功效持续时间为每施法者等级一轮，你失去专注会使法术终止。物体可以横向或直向移动，但是不能移出法术范围，如果超出范围，法术结束。若你失去专注，物体马上掉落或停止移动。
此法术还可以操纵物体，一如用单手操纵它一样，例如:拉下扳手或绳子、转动钥匙、旋转物体等，但所需力道不能超出重量限制。你可以试着解开绳结，但是这类动作较为细腻，需要通过智力检定，难度等级由 DM 决定。
战斗动作:施法者每一轮可以使用此功效进行一个战斗动作，例如冲撞、卸除武器、擒抱（包括压制）或摔绊。除了不会引发借机攻击，这些动作就和正常的战斗动作一样。处理这些动作时，用施法者等级当作基本攻击加值（卸除武器和擒抱），法师用智力调整值，术士用魅力调整值来取代力量或敏捷调整值。用来卸除武器或摔绊时，即使动作尝试失败，也不会引发目标的反制动作。对这些动作并没有豁免检定，但是法术抗力仍有效。此功效持续时间为每施法者等级一轮，你失去专注会使法术终止。
猛烈施力:法术的能量在一轮中完全释放。你可以猛推法术范围内的物品或生物，使它们朝向特定目标摔去。可推动的数目等于施法者等级（最多 15 个），彼此之间相距不得超过 10 尺。所有被推动的物体与目标之间相距不可超过每施法者等级 10 尺。每施法者等级可推动总重 25 磅的多个物体（最多为 15 级的 375 磅）。
每推动一个物体需要进行一次攻击检定，以使该物体击中目标，攻击检定时的调整值，法师使用「基本攻击加值+智力调整值」，术士使用「基本攻击加值+魅力调整值」。武器所造成的伤害不计算力量加值，弓箭或矢被当作是相同大小的匕首。低危险性的物体（如:木桶）每 25 磅可造成 1 点伤害；坚实的物体（如:石块）每 25 磅可造成 1d6 点伤害。
你也可以猛推生物（须符合重量限制）或生物拥有的物品。这些生物可以进行意志检定，若通过则法术无效，法术抗力也同样适用。被心灵遥控的生物若被推向硬物，他所受的伤害如同从 10 尺坠落（1d6 点）。

传送术（Teleport）

咒法系（传送）
等级:术士 / 法师 5、旅行 5
法术成分:言语
施法时间:1 标准动作
距离:个人和接触
目标:自己和接触到的物品，或其他有意愿且被接触到的生物
持续时间:立即
豁免检定:无或意志过则无效（物体）
法术抗力:不可或可（物体）（见说明）
此法术可将你即时传到指定地点，距离最多为 100 哩 / 每施法者等级，但不能传到其他位面。你可以携带任意物体，总重量不得超过施法者负重限制。每 3 施法者等级还可以额外携带一个自愿随行的小型或中型生物（体型更大的生物亦可，一个大型生物视为两个中型生物，一个超大型生物视为两个大型生物，以此类推），生物也可以携带不超过其负重能力的物品。被传送的生物彼此必须靠在一起，其中至少一个生物要靠着你。若只传送自己则不须进行豁免检定和法术抗力。只有被他人拥有或持用的物品须进行豁免检定，法术抗力亦有效。
你必须十分了解目的地所在位置与大致地形。你不能连魔王的宫殿在哪、宫殿的外观如何、宫殿内部地形都不知道，就说要传送到魔王宫殿里。你对目的地越熟悉，越能在心中清楚描绘目的地景象，则传送也越容易成功。有些地方笼罩着强烈自然或魔法能量，传送时可能会很危险，甚至无法传送。
要决定传送是否成功，掷百分骰并对照附表。表格意义如下文所述。

传送术

熟悉度	目标正确	目标误差	相似地区	遇难
非常熟悉	01-97	98-99	100	—
极有研究	01-94	95-97	98-99	100
偶尔见过	01-88	89-94	95-98	99-100
见过一次	01-76	77-88	89-96	97-100
查无此地	—	—	81-92	93-100

查无此地（1d20+80）

熟悉度:「非常熟悉」指的是你常去的地方，熟到好像当自己家一样。「极有研究」是你很了解的地方，它可能就在你眼前，你可能常去该处，或透过某些方法研究过该地点（如施展「探知」至少一小时以上。「偶尔见过」是你见过几次的地方，但是你不很熟悉。「见过一次」是你只见过一次的地方（可能是透过魔法）。
「查无此地」是根本不存在的地方，例如:你以为你是用「探知」在观察敌人的秘室，但实际上是「防范探知」所做出的幻影。或是一个以前你熟悉的地方，但是现在已不存在，或是已经改头换面，和你当初所知道的完全不同（例如已经被烧成平地的老家）。当传送到「查无此地」时，所掷的不是百分骰，而是掷 1d20+80 再查表。因为地点完全错误，所以无所谓目标正确或目标误差。
目标正确:你出现在想要到达的正确地点。
目标误差:你安全出现，但距离和方向有误差。决定误差距离时，掷 2d10，将两个数字相乘即为误差百分比，再以传送距离计算出误差距离。例如，你想传送 120 哩，但落地时发生目标误差，此时掷 2d10 得到 5 和 3，则有 15%的误差，计算后即为 18 哩。此时由 DM 随机决定误差方向，可以掷 1d8，掷出 1 为北方、2 为东北方，以此类推。如果你想传送到某个港口，结果却误差落到 18 哩远的海上，那就麻烦大了。
相似地区:你被误传到某个相似的环境。例如，法师想要传到自己的实验室时，可能误传到别人的实验室，或设备类似的法术商店。通常是可传送距离内，离目的地最近的相似环境。如果 DM 认为在可传送距离内没有相似地区，则法术失败。
遇难:你和其他被传送者发生意外并「迫降」。所有人都受到 1d10 点伤害，然后你重掷 1d20+80，决定再次出现的位置。若再次掷出「遇难」，所有人再度受伤，且需要再重掷。

物体传送术（TeleportObject）

咒法系（传送）
等级:术士 / 法师 7
距离:接触
目标:一个接触到的物品，重量最多 50 磅 / 每等级，体积最大 3 立方尺 / 每等级
豁免检定:意志过则无效（物体）
法术抗力:可（物体）
如同「传送术」，但传送的是物体。生物和魔法生成物（例如「延迟爆裂火球」的火珠）不能被传送。
受术物体可以被传送到灵界的远处，在物体被从灵界取回之前，其传送的起点暂具魔法，对起点施展「解除魔法」可以从灵界取回这样物体。

高等传送术（Teleport,Greater）

咒法系（传送）
等级:术士 / 法师 7，旅行 7
如同「传送术」，但是没有传送距离限制，也不会偏离目标地。施法者不须要看过目的地，只要对目的地有可靠的描述（例如某人对目的地的详细描述，或是一份精确的地图）。如果资讯不足（甚至是误导的资讯），则施法者会消失一下又在原地出现。此法术不能用来传送到其他位面。

传送法阵（TeleportationCircle）

咒法系（传送）
等级:术士 / 法师 9
法术成分:言语、材料
施法时间:10 分钟
距离:0 尺
效果:半径 5 尺的法阵，启动者将被传送。
目标:接触到的生物
持续时间:10 分钟 / 每等级（解消）
豁免检定:无

法术抗力:可
你可以在地上或其他平行面上造出传送法阵。与「高等传送术」同，任何生物只要踏入此法阵，便会被传送到指定地点。传送的目的地一旦被指定就不能改变。如果你试图将生物传送到固体内、你不熟悉且无法清楚描述的地方或是另一位面，则此法术无效。
此法阵本身相当隐密，难以被人察觉。如果你想要避免其他生物无意间启动法阵，则可以作些标记，或将法阵设在高于地面的平台上。
「传送法阵」可搭配「魔法恒定术」而永久生效。永久传送法阵使用完毕后会暂时失效 10 分钟，之后又可以被正常启动。
注意:「传送法阵」之类的魔法陷阱难以探知和解除，只有游荡者可以用「搜索」技能探知陷阱，并用「解除装置」技能除去，DC=25+法术等级，「传送法阵」的 DC=34。
材料成分:以价值 1000 金币的琥珀粉覆盖整个法阵。

永恒静滞（TemporalStasis）

变化系
等级:术士 / 法师 8
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的生物
持续时间:永久
豁免检定:强韧过则无效
法术抗力:可
你必须成功进行近战接触攻击，受术者会完全静滞。对该生物而言，时间停止流动，个人状态固定不变。受术者不会变老，他的生理功能暂时停止，也没有任何力量能伤害他，直到法术被解除（例如被「解除魔法」或「解锢术」解除）为止。
材料成分:总值至少 5000 金币的宝石粉，包括钻石、翡翠、红宝石和蓝宝石。

谭森飘浮碟（Tenser'sFloatingDisk）

塑能系〔力场〕
等级:术士 / 法师 1
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
效果:直径 3 尺的碟形力场
持续时间:1 小时 / 每等级
豁免检定:无
法术抗力:不可
你可以制造一个微凹的圆盘形力场，它会跟随你帮你载东西。飘浮碟直径 3 尺，中央深 1 吋，载重量为每施法者等级 100 磅（若用来承装液体，可载 2 加仑）。飘浮碟离地表的高度约 3 尺，并保持不变。它可以在法术范围内平行浮动并跟着你，速度不会超过你每轮的正常移动速度。如果没有特别指示，它会与你保持 5 尺距离。法术持续时间一到，飘浮碟立即消失。如果你和它之间超过法术距离（你移动太快或被传送），或试图将它移离地表超过 3 尺，它也会消失。飘浮碟消失后，上面承载的东西都会掉落。
材料成分:一滴水银。

谭森变形术（Tenser'sTransformation）

变化系
等级:术士 / 法师 6
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:个人
目标:自己
持续时间:1 轮 / 每等级
你变成战斗机器，更快、更狠、更准、更精于战斗。你的思考完全转型为战斗型态，所以你无法施法，也不能使用魔法物品。
你在力量、敏捷与体质上获得+4 增强加值，AC 获得+4 天生防御加值、强韧检定获得+5 表现加值、擅长所有简易武器和军用武器。基本攻击加值等于人物等级（你可能因此可以进行多次攻击）。
你失去施法能力，包括即发法术物品或使用储有法术物品的能力，就好像这些法术不曾出现在你的职业能力里。
材料成分:喝下一瓶蛮力药水（其效果如同上述说明）。

时间停止（TimeStop）

变化系
等级:术士 / 法师 9、诡术 9
法术成分:言语
施法时间:1 标准动作
距离:个人
目标:自己
持续时间:1d4+1 轮（表面时间）；见说明
对你而言，其他人好像都进入了时间暂停状态，只有你可以正常动作。事实上是你使自己的速度变得非常快，而使其他速度正常的人相对看起来都静止。你可以在 1d4+1 轮（以你的观点）中任意动作，但仍会受到正常火焰、魔法火焰、寒冷、毒气等伤害。「时间停止」作用期间，其他生物不会因为你的攻击或法术而受伤，你也不能瞄准其他生物作为攻击或法术的目标。但你可以制造一些法术效果，如果它的持续时间比「时间停止」还要长（例如「死云术」），等到「时间停止」结束后就会生效。通常施法者会利用这段多出来的时间来提升自己的防御、召唤盟友或逃离战斗。
若物品被其他生物所持有、携带或穿着，则你不能移动或损伤它们，但你可以影响无主物品。
在「时间停止」持续期间内，你无法被侦测。但你也不能进入「防魔法力场」。

巧言术（Tongues）

预言系
等级:吟游诗人 2、牧师 4、术士 / 法师 3
法术成分:言语、材料 / 法器
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的生物
持续时间:10 分钟 / 每等级
豁免检定:意志过则无效（无害）
法术抗力:不可
「巧言术」使受术者能够了解和叙说其他智慧生物的语言，无论是种族语言或方言。受术者一次只能说一种语言，但是他能了解的语言可以超过一种。此法术不能使受术者与不会说话的生物交谈。在声音可传达范围内，所有生物都能听到受术者的话。此法术不能决定其他生物会向受术者说些什么。
「巧言术」可搭配「魔法恒定术」而永久生效。
奥术材料:一个陶制金字塔小模型，当说出言语成分时，此模型即粉碎。

疲乏之触（TouchofFatigue）

死灵系
等级:术士 / 法师 0
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的生物
持续时间:1 轮 / 每等级
豁免检定:强韧过则无效
法术抗力:可
接触受术者，对其注入负能量，使其疲乏。你必须成功进行接触攻击来击中目标。
目标在法术持续时间内陷入疲乏状态。
此法术对已经疲乏的生物无效。和一般的疲乏状态不同的是，在法术持续时间结束后，疲乏状态即消失。
材料:一滴汗

失智之触（TouchofIdiocy）

惑控系（胁迫）[影响心灵]
等级:术士 / 法师 2
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的活物
持续时间:10 分钟 / 每等级
豁免检定:无
法术抗力:可
接触受术者，减少其心智能力。如果近战接触攻击成功，受术者的智力、感知和魅力值减少 1d6，但最低不会少于 1。
这可能使受术者因为属性低于某等级法术所要求的最低限度，而无法施展部分或全部的法术。

化铁为木（TransmuteMetaltoWood）

变化系
等级:德鲁伊 7
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:远距（400 尺+40 尺 / 每等级）
影响区域:半径 40 尺爆发范围内的所有金属物体
持续时间:立即
豁免检定:无
法术抗力:可（物体，见说明）
此法术可将范围内的所有金属物体变为木质。武器、盔甲或其他被生物携带的金属物体也都会受影响。金属制的魔法物体具有法术抗力=20+施法者等级，以对抗此法术。神器不受此法术影响。变成木质之后，武器的攻击检定和伤害掷骰都受到-2 减值，盔甲对 AC 的加值-2。使用「化铁为木」变成的木质武器攻击时，若攻击检定掷出 1 或 2，则武器破裂或折断。穿着「化铁为木」变成的木质防具而受到攻击时，若对方攻击检定掷出 19 或 20，则该防具的 AC 加值再-1。
想要将变成木质物体还原，只能使用「有限愿望」、「奇迹术」、「愿望术」或其他类似法术。否则一扇变成木头的金属门，永远都会是木门。

化泥为石（TransmuteMudtoRock）

变化系［土］
等级:德鲁伊 5、术士 / 法师 5
法术成分:言语、姿势、材料 / 法器
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级）

影响区域:至多两个各边长 10 尺的立方区域／每等级（可变）
持续时间:永久
豁免检定:见说明
法术抗力:不可
此法术可将泥巴或流沙永久变成软性石材（如砂石或类似的矿物）。泥巴中的生物若通过反射检定，便可及时逃离。
「化泥为石」可反制或解除「化石为泥」。
奥术材料:砂、石灰和水。

化石为泥（TransmuteRocktoMud）

变化系［土］
等级:德鲁伊 5、术士／法师 5
法术成分:言语、姿势、材料／法器
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺／每等级）
影响区域:至多两个各边长 10 尺的立方体／每等级（可变）
持续时间:永久（见说明）
豁免检定:见说明
法术抗力:不可
此法术可将天然未经斧凿的任何石头变成等量泥巴，带有魔法的石头不受此法术影响。泥巴的深度不超过 10 尺。无法浮升、飞行或逃离泥巴的生物会下沉，陷至臀部或胸部。这些生物的移动速度降为 5 尺，攻击检定和 AC 受到-2 减值。把树干丢到泥上，可使生物爬上不致沉下。踏得到泥底的生物可以缓慢移动，速度为 5 尺。
如果将此法术对着天花板或洞穴顶部施放，泥巴会从上落下，散成一滩 5 尺深的泥浆。例如，10 级施法者可以将二十个各边长 10 尺的立方体石块变成泥巴，这些泥巴会覆盖四十个 10 尺见方的范围，深度为 5 尺。泥巴掉落与崩塌将导致位于正下方的生物受到 8d6 点敲击伤害，若通过反射检定，则伤害减半。
城堡或大型建筑的石块通常不受此法术影响，因为此法术不能影响加工过的石块，而且影响深度也不足以动摇地基。然而小型建筑物的地基有时比较浅或较不稳固，也许会受到一些损害。
「解除魔法」或「化泥为石」可以将泥巴变回石头，但不一定能恢复原来形状。泥巴经过一段时日之后会干涸成为尘土，所需时间取决于曝晒、风吹和正常排水状况而定。
奥术材料:陶土和水。

木遁术（TransportviaPlants）

咒法系（传送）
等级:德鲁伊 6
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:无限制
目标:自己和接触到的物品或自愿受术生物
持续时间:1 轮
豁免检定:无
法术抗力:不可
你可进入正常植物（中型以上），并在一轮内传送至一棵同种类植物里，不论两者距离多远。你进入与到达的植物都必须是活的。如果你对目的地附近的植物状况不熟悉，你只须指出方向和距离，例如「北方一百哩处的橡树」。此法术会尽可能地将你移动到贴近该地点的同种类植物中。如果要指定目的植物（例如你老家门口的橡树），但它已不再存活，则此法术无效，你会从入口植物弹出。
你可以携带任意物体，总重量不得超过负重限制。每 3 施法者等级还可以额外携带一个自愿随行的小型或中型生物，体型更大的生物亦可，一个大型生物视为两个中型生物，一个超大型生物视为两个大型生物，以此类推，生物也可以携带不超过其负重能力的物品。被传送的生物彼此必须靠在一起，其中至少一个生物要靠着你。
此法术不能使用于植物型生物，如:蔓生怪或树人。
若你所在的植物被毁坏，你和携行的生物会死亡，尸体和物品会从树中弹出。

锢魂术（TraptheSoul）

咒法系（召唤）
等级:术士／法师 8
法术成分:言语、姿势、材料（器材）；见说明
施法时间:1 标准动作或见说明
距离:近距（25 尺+5 尺／每 2 等级）
目标:一个生物
持续时间:永久（见说明）
豁免检定:见说明
法术抗力:可（见说明）
此法术可将生物的生命与形体囚入宝石。
该宝石会永久禁锢该生物的形体，直到宝石碎裂才得以释放。如果该生物是其他位面的强大生物（例如闯入其他位面的人物被施法者禁锢），施法者可以要求他答应执行一项工作，以换得自由。他在被释放后须立即进行该任务。若未作这类协定，则宝石碎裂时，该生物就重获自由。
此法术有两种功效，其启动方式亦不相同:
储有法术:如同一般施法，你只须念出最后的咒语（标准动作）即可施放法术。目标生物可以进行法术抗力和意志豁免检定。如果施法时说出受术者名字，则目标生物法术抗力无效，而且豁免检定 DC+2。若法术抗力成功或通过豁免检定，则宝石碎裂。
触发方式:这种方式较为奸诈，可以欺骗目标生物触动写有最后咒语的物体，自动将灵魂囚入其中。使用此方法时，必须先在宝石上写着目标生物的名字和最后咒语。宝石上也可以附上「共鸣术」。只要该对象拿起或接受该宝石，他的生命力就会自动进入宝石中，无法进行法术抗力或豁免检定。
材料成分:一颗宝石，价值依目标生物 HD 而定，每 HD 至少 1000 金币。例如，欲囚禁 10HD 的生物，宝石价格至少为 10000 金币。若宝石的价值不够高，则囚禁时宝石会粉碎。(若目标生物没有等级或 HD，则宝石价值由 DM 决定。无论如何，宝石价值会随人物 HD 成长而改变。
器材（只针对触发方式）:若使用触发方式，则需要一个触发物体，条件如前所述。

树化术（TreeShape）

变化系
等级:德鲁伊 2、巡林客 3
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:个人
目标:自己
持续时间:1 小时／每等级（解消）
你可以将自己变成一棵活的树、灌木，或是一个枯死的大树干，上面长着一些树枝。即使仔细观察也无法看出你的伪装。无论如何测试，你都像是一棵树，然而「侦测魔法」会侦测出树上有变化系法术微光。当你变成树时，你可以如常观察周遭事物。你的生命值和豁免检定不变，AC 获得+10 天生防御加值，但有效敏捷值为 0，移动速度也降为 0。你变成树时，对「重击」免疫。你身上的所有衣物和装备都会和你一起变形。
你可以随时解消此法术，属于即时动作（而非标准动作）。

融身入林（TreeStride）

咒法系（传送）
等级:德鲁伊 5、巡林客 4
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:个人
目标:自己
持续时间:1 小时／每等级或直到离开为止（见说明）
你可以进入树木并在树木间移动。你所进入的每一棵树必须属于同种类，而且必须是活的，且体型都不能比你小。当你进入第一棵树（例如橡树）时，你马上会知道传送范围内（见下表）其他同种类树木的位置。你可以选择你想进入的树木，或选择从哪一棵树走出来。各种树木的传送范围如下:

树木类型	传送距离
橡树、白杨、紫衫	3000 尺
榆树、椴树	2000 尺
其他落叶木	1500 尺
任何松柏类	1000 尺
所有其他树木	500 尺

你可传送的次数等于你的施法者等级（从一棵树进入另一棵树视为传送一次）。若超过法术持续时间或离开树木，法术即告结束。也就是说，10 级德鲁伊在橡树林中，可以在十轮内传送十次，最多可达 30000 尺（大约 6 哩）。每次传送均为整轮动作。
如果你愿意，也可以留在树中不传送，但当法术终止时，你会被迫离开树木。如果你所在的树遭到砍伐或焚烧，而你未在该动作完成前离开将会死亡。

完全复生术（TrueResurrection）

咒法系（医疗）
等级:牧师 9
施法时间:10 分钟
与「死者复活」同，但只要死者的死亡时间未超过 10 年 x 施法者等级，皆可复活。即使死者的尸体完全毁坏，只要你能正确指认死者，仍可施展此法术将其复活（最常用的方法就是指出死者出生或死亡的时间和地点）。
法术完成时，该生物的生命值、活力与健康状态皆完全恢复，等级或体质都不会降低，已准备的法术亦可保留。
遭到死亡效应而致死，变成不死生物而被摧毁的生物，还有元素生物或异界生物也能复生，但是构装生物和不死生物不行。
「完全复生术」无法让因年老而自然死亡者复生。
材料成分:挥洒圣水，加上价值至少 25000 金币的钻石。

真实目光（TrueSeeing）

预言系
等级:牧师 5、德鲁伊 7、知识 5、术士／法师 6
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作

距离:接触
目标:接触到的生物
持续时间:1 分钟 / 每等级
豁免检定:意志过则无效（无害）
法术抗力:可（无害）
此法术可使受术者获得看见事物真实样貌的能力。受术者可看穿黑暗，无论是否由魔法造成。受术者也可以看出被魔法隐藏的密门、看穿被「朦胧术」或「移位术」所影响之生物的正确位置、看到隐形生物或物体、看穿幻象或变形者或物体的真实形体。受术者甚至可以望至灵界（但不能看见异次元空间）。此法术可看穿的范围为 120 尺。
然而此法术不能透视固体，它没有 X 光的效果。此法术不能看穿隐蔽，也不能看透迷雾和一般伪装，或找到躲藏生物，或是用一般方式隐藏起来的密门。此法术效果不能用其他魔法增强，亦即你不能透过水晶球使用「真实目光」，也不能将此法术拿来与「锐耳术 / 鹰眼术」合并使用。
材料成分:由蘑菇粉、藏红花粉和油脂制成的眼药膏，价值 250 金币。

克敌机先（TrueStrike）
预言系
等级:术士 / 法师 1
法术成分:言语、器材
施法时间:1 标准动作
距离:个人
目标:自己
持续时间:见说明
你暂时获得敏锐的洞察力，看出下次攻击时机。你下一次的攻击检定（在下一轮结束前），获得+20 洞察加值。除此之外，即使你的对手有隐蔽，你也不会有失手几率。
器材:小型木制箭靶复制品。

————U————

不死之死（UndeathtoDeath）
死灵系
等级:牧师 6、术士 / 法师 6
法术成分:言语、姿势、材料/法器
影响区域:40 尺爆发半径内的不死生物
豁免检定:意志过则无效
如同「死亡法阵」，除了摧毁的是不死生物。
材料成分:价值至少 500 金币的钻石粉末

隐匿阵营（UndetectableAlignment）
防护系
等级:吟游诗人 1、牧师 2、圣武士 2
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
目标:单一生物或物体
持续时间:24 小时
豁免检定:意志过则无效（物体）
法术抗力:可（物体）
此法术可完全隐藏受术者或物体的阵营，不受任何预言系效果所影响。

邪居（Unhallow）
塑能系〔邪恶〕
等级:牧师 5、德鲁伊 5
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:一天
距离:接触
影响区域:以接触点为中心，半径 40 尺的弥漫范围
持续时间:立即
豁免检定:见说明
法术抗力:见说明
此法术使一个地点、居所或建筑成为邪恶之地。它有三种效果:
第一，目标地点受到「反善良法阵」保护。
第二，所有驱散不死生物的驱散检定受-4 亵渎减值，而斥喝不死生物的驱散检定有+4 亵渎加值，这不受法术抗力所影响。（若是德鲁伊施展此法术，则此功用无效）
最后，你可以选择一种法术使它驻留在邪居内。法术效果的持续时间为一年，影响区域为整个邪居，而完全忽略原有的持续时间和影响区域。你可以指定法术效果是作用在所有生物、和你有相同信仰或阵营的生物，或是拥有另一信仰或阵营的生物。例如，你可以使用「祝福术」效果，帮助区域内与你相同阵营或信仰的生物，也可以使用「绝望术」效果，妨害与你相反阵营或敌对信仰的生物。一年之后，该效果便消失，但你可以重新施展「邪居」，以更换或延续其效果。
可以驻留在邪居的法术效果包括:「援助术」、「绝望术」、「祝福术」、「惊恐术」、「黑暗术」、「昼明术」、「防死结界」、「深幽黑暗术」、「侦测魔法」、「侦测善良」、「次元锚」、「测知谎言」、「解除魔法」、「忍受元素伤害」、「动作自如」、「消除隐形」、「防护能量伤害」、「移除恐惧」、「抵抗能量伤害」、「沈默术」、「巧言术」和「诚实之域」。豁免检定和法术抗力仍适用于这些法术效果（见各法术说明）。
同区域中，同时只能施展一次「邪居」（以及驻留法术效果）。「邪居」可以反制但不能解除「圣居」。
材料成分:价值至少 1000 金币的药草、油和香料，加上 1000 金币 x 驻留法术的法术等级。

秽暗灵光（UnholyAura）
防护系〔邪恶〕
等级:牧师 8、邪恶 8
法术成分:言语、姿势、器材
施法时间:1 标准动作
距离:20 尺
目标:以你为中心，半径 20 尺爆发范围内的一个生物 / 每等级
持续时间:1 轮 / 每等级(解消)
豁免检定:见说明
法术抗力:可（无害）
一股凶恶的黑暗围绕受术者，并可防护善良阵营生物的施法与攻击，善良阵营生物在击中被保护生物时会变得虚弱。此防护系法术有四种效果:
首先，被保护生物的 AC 有+4 卸劲加值，豁免检定有+4 抗力加值。与「防护善良」不同，这些加值可适用所有攻击，而非只针对善良阵营生物。
接着，被保护生物对抗善良领域法术，或善良阵营生物所施的法术时有法术抗力 25。
第三，此法术可阻挡心灵影响或附身法术，效果如同「防护善良」。
最后，如果善良阵营生物以近战攻击击中被保护生物，该善良阵营生物会受到 1d6 点暂时力量伤害（强韧过则无效）。
器材:装着遗宝（如:邪恶文字的断简残篇）的超小型古物盒。这个古物盒至少价值 500 金币。

邪影击（UnholyBlight）
塑能系〔邪恶〕
等级:邪恶 4
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级）
影响区域:半径 20 尺的扩散范围
持续时间:立即（1d4 轮）；见说明
豁免检定:意志过则部分生效
法术抗力:可
你呼唤邪力以重击敌人，这股力量以一团冰冷、油腻的黑暗瘴气形态出现。只有善良和中立（非邪恶）阵营生物会受伤。此法术对善良阵营生物造成的伤害为 1d8 点 / 每 2 施法者等级（至多 5d8 点），对善良阵营异界生物则造成每施法者等级 1d6 点伤害，最多 10d6 点，并使其生病 1d4 轮。若通过意志检定则伤害减半，且不会生病。法术效果不能用「移除疾病」或「医疗术」抵销，但可以用「移除诅咒」抵销。
中立生物只会受到一半伤害，且不会生病，通过意志检定则能使伤害再减少一半（只有原伤害的四分之一）。

隐形仆役（UnseenServant）
咒法系（创造）
等级:吟游诗人 1、术士 / 法师 1
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
效果:一个隐形、无心智、无形状的仆役
持续时间:1 小时 / 每等级
豁免检定:无
法术抗力:不可
隐形仆役是个隐形、无心智、无形状的仆役，可为你从事简单工作。它可以跑步、拿东西、开门、端椅子或清洁整理。它一次只能从事一项工作，但是你可以命令它不断重复同样工作。所以你可以叫它扫地，然候分神去作其他事，但要保持在法术距离内。它只能打开普通的门、柜子和盖子等。它的有效力量值为 2(所以可以举起 20 磅或拉动 100 磅)。它可以触动陷阱，但是因为它只能施力 20 磅，所以可能压不动某些机关。它不能进行技能检定 DC 超过 10 的任务，也不可用未受训就不能使用的技能。它的速度为 15 尺。
此仆役无法进行攻击，也无法进行攻击检定。它不会被杀死，但是若遭到区域性攻击而受到 6 点伤害，它就会消失（受攻击时，它不能进行豁免检定）。如果你和它之间超过法术距离，此仆役就会消失。
材料成分:一条线和一片木材。

————V————

吸血鬼之触（VampiricTouch）
死灵系
等级:术士 / 法师 3
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的活物
持续时间:立即 / 1 小时（见说明）
豁免检定:无
法术抗力:可
你必须进行近战接触攻击，若成功，每 2 施法者等级可造成

1d6（最大 10d6）点伤害。你获得等同于此伤害的暂时生命值，但获得的生命值不得超过受术者「目前生命值+10」点，因为这样的伤害已将受术者杀死。暂时生命值会在一小时后消失。

迷罩（Veil）

幻术系（五官幻觉）
等级:吟游诗人 6、术士 / 法师 6
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:远距（400 尺+40 尺 / 每等级）
目标:一个或多个生物，生物之间相距不可超过 30 尺
持续时间:专注+1 小时 / 每等级（解消）
豁免检定:意志过则无效（见说明）
法术抗力:可（见说明）
你可以立即改变受术者的外观，并在法术持续时间内维持该样貌。受术者的外观由你自由决定，例如，整个队伍可以变成一群妖精，而领队变成树人。受术者的外观、触感和气味都会与变化后的模样相符。受术者死亡将回复原貌。如果你要复制出特定人物的样貌，必须先通过「易容」技能检定，检定时可获得+10 加值。
受术者若不愿意接受此法术，可以进行意志检定，法术抗力亦有效，通过则法术无效。若有人与受术者发生互动，可进行意志检定，通过则看穿幻觉，但法术抗力不适用。

腹语术（Ventriloquism）

幻术系（虚假幻觉）
等级:吟游诗人 1、术士 / 法师 1
法术成分:姿势、器材
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
效果:有意义的声音，通常是语言
持续时间:1 分钟 / 每等级（解消）
豁免检定:意志过则不相信（若发生互动）
法术抗力:不可
你可以使你的声音听起来是从其他地方发出，例如:雕像、门后、通道底下或别的生物。你可以使用任何你会说的语言。听到该声音者若通过豁免检定，则会知道是幻音（但仍听得到声音）。
器材:卷成锥形的小张羊皮纸。

恩赐（Virtue）

变化系
等级:牧师 0、德鲁伊 0、圣武士 1
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:接触到的生物
持续时间:1 分钟
豁免检定:强韧过则无效（无害）
法术抗力:可（无害）
受术者获得 1 点暂时生命值。

灵视（Vision）

预言系
等级:术士 / 法师 7
法术成分:言语、姿势、材料、经验值
施法时间:1 标准动作
与「通晓传奇」同，但更快也更费力。你可提出一个关于某人、某地或某物的问题，然后施展此法术。根据握有不同程度的线索进行施法者等级检定（1d20+1 / 每施法者等级，最多+25）以获得相关讯息。如果你握着该物体或人物，或站在该地点上，则 DC=20，检定成功会见到相关影像。若所知甚详，则 DC=25，但所得到的答案讯息仍不十分完整。如果你只是靠谣言得知目标时，DC=30，且只能得到含糊的回答。
消耗经验值:100 点。

————W————

女妖之嚎（WailoftheBanshee）

死灵系〔死亡、音波〕
等级:死亡 9、术士 / 法师 9
法术成分:言语
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
影响区域:半径 40 尺扩散范围内的 1 个活物 / 每等级
持续时间:立即
豁免检定:强韧过则无效
法术抗力:可
你发出恐怖的尖叫声杀死听到的生物（除了你自己以外）。最接近发音源的生物最先受到影响。

火墙术（WallofFire）

塑能系〔火焰〕
等级:德鲁伊 5、火 4、术士 / 法师 4
法术成分:言语、姿势、材料 / 法器
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级）
效果:长 20 尺 / 每等级、高 20 尺的立体火焰薄壁；或环绕于半径 5 尺 / 每 2 等级的圆周上、高 20 尺的立体火焰环壁
持续时间:专注+1 轮 / 每等级
豁免检定:无
法术抗力:可
此法术可造出一道熊熊火墙。火墙的其中一面（哪一面由你决定）会散出热气，对 10 尺内生物造成 2d4 点火焰伤害，10 尺至 20 尺内生物则受到 1d4 点火焰伤害。火墙出现时即会造成伤害，此后每一轮若有生物进入或停在区域内，也会受伤。若有生物穿越火墙，则受到 2d6+施法者等级（最高+20）点火焰伤害。火墙对不死生物的伤害加倍。
如果你使火墙出现在已有生物的地方，则他们所受伤害如同穿越火墙。
以 5 尺为单位，若某单位墙面在一轮中受到 20 点以上的寒冷伤害，则该单位墙面消失。（跟一般目标不同，不要把寒冷伤害值除以四）
「火墙术」可搭配「魔法恒定术」而永久生效。永存火墙如果因为寒冷伤害而消失，会暂时失效十分钟，之后又重新出现。
奥术材料成分:一小撮磷粉。

力墙术（WallofForce）

塑能系〔力场〕
等级:术士 / 法师 5
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）
效果:平面力墙，面积至多 10 尺见方 / 每等级
持续时间:1 轮 / 每等级（解消）
豁免检定:无
法术抗力:不可
你可造出隐形力墙。力墙不能移动，但对任何伤害免疫，大部分法术亦对其无效（包括「解除魔法」）。不过「解离术」，消抹权杖、毁灭黑洞和「魔邓肯裂解术」可将之消灭。喷吐攻击和其他法术无法从任一方向穿过力墙，但「任意门」和「传送术」等类似法术可以穿越。灵体生物和实体生物都会被力墙阻挡（但灵体生物可以从上下方飘过地板或天花板）。透过力墙仍可进行凝视攻击。
施法者可造出平面力墙，面积至多每施法者等级 10 尺见方。制造出来的力墙必须连续无间断，如果墙面被物体或生物阻断，则法术失效。
「力墙术」可搭配「魔法恒定术」而永久生效。
材料成分:少量透明的宝石粉末。

冰墙术（WallofIce）

塑能系〔寒冷〕
等级:术士 / 法师 4
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级）
效果:平面冰墙，面积至多 10 尺见方 / 每等级；或半球冰墙，半径在「3 尺+1 尺 / 每等级」以下
持续时间:1 分钟 / 每等级
豁免检定:反射过则无效；见说明
法术抗力:可
此法术有两种功效，一种造出平面冰墙，另一种造出半球形冰墙。施法时，冰面不能被物体或生物阻断，表面必须光滑连续。在冰墙正被制造出来时紧邻冰墙的生物可以进行反射检定以阻断冰墙的形成，检定成功则施法失败。火焰（包括「火球术」或龙息）可以溶解冰墙，对冰墙会造成全额伤害（而不是像对物体一样造成半数伤害）。冰墙急速溶解时会产生雾状蒸汽，持续 10 分钟。
平面功效:此功效可造出一道坚硬冰墙，墙的厚度为每施法者等级 1 吋，所占面积为每施法者等级 10 尺见方以下（所以 10 级法师可以制造出长 100 尺、高 10 尺高的墙，或是长 50 尺、高 20 尺的墙，依此类推）。冰墙的墙面会随依靠物不同而呈现不同形式，垂直墙必须立在地面，水平或斜墙的两端必须都有依靠物。
平面冰墙主要是用来防御或阻止他人。10 尺见方的墙面上，每吋厚度可承受 3 点伤害。生物可以敲破墙面。任一段墙面生命值降为则破裂。但如果想要一击贯穿，则力量检定的 DC=15+施法者等级。
即使墙面被贯穿，该地还是会留有寒冷空气。如果有生物想穿过冷空气（包括击穿墙面者），会受到「1d6+施法者等级」点寒冷伤害（无豁免检定）。
半球功效:此功效可造出半圆形的墙面，半径为 3 尺+1 尺 / 每施法者等级。因此，7 级法师可以造出半径 10 尺的圆形墙。圆形墙的强度如同平面墙，但是穿过裂口者不会受伤。
材料成分:一小片石英或类似矿物。

铁墙术（WallofIron）

咒法系（创造）
等级:术士 / 法师 6
法术成分:言语、姿势、材料
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级）
效果:铁墙，面积至多每等级 5 尺见方（见说明）
持续时间:立即
豁免检定:见说明
法术抗力:不可
此法术可造出一道平滑垂直的铁墙，用来阻断通道或封闭开

口，只要空间允许，铁墙会伸入无生命物质所围绕的区域。若出现地点上已有生物或物体，则这道墙便不会出现。铁墙必为平面，但你可决定边缘形状以配合周遭空间。

铁墙的厚度为 1 吋／每 4 施法者等级。你可以将厚度减半以使其面积加倍。5 尺见方的墙面上，每吋厚度可承受 30 点伤害，硬度为 10。任一段墙面生命值降为 0 则破裂。如果想要一击贯穿，则力量检定的 DC=25，每吋厚再+2。

你可以在平滑表面上造出铁墙，但不与该表面相接。这时候铁墙会倒下压到别人，如果没有外力影响，则铁墙倒下方向各为 50%几率。生物可以推墙让它往对侧倒去。若要推墙，则必须通过力量检定（DC=40）。若要闪避倒下的铁墙，必须有地方可躲，且需通过反射检定。体型未超过大型的生物被铁墙压到会受到 10d6 点伤害，体型为超大型或更高的生物则不会被压伤。

正如一般的铁制品，铁墙会生锈穿孔，或出现其他自然现象。

材料成分:一小片铁板和至少价值 50 金币（或 1 磅）的金粉。

石墙术（WallofStone）

咒法系（创造）[土]

等级:牧师 5、德鲁伊 6、土 5、术士／法师 5

法术成分:言语、姿势、材料／法器

施法时间:1 标准动作

距离:中距（100 尺+10 尺／每等级）

效果:石墙，面积至多 5 尺见方／每等级（可变）

持续时间:立即

豁免检定:见说明

法术抗力:不可

此法术可从周遭石面延伸出一道石墙，用来挡住他人或阻断通道。石墙的厚度为 1 吋／每 4 施法者等级，面积至每等级 5 尺见方。你可以将厚度减半以使其面积加倍。若出现地点上已有生物或物体，则这道墙便不会出现。

与「铁墙术」不同的是，你可以将石墙塑造成任何形状。墙面不须垂直，也不需地基，但必须由稳固的既有石块上延伸出来。因此，此法术可造出跨越峡谷的石桥或斜石坡，但如果凌空的部分超过 20 尺长，就必须有稳固支柱或变成拱形，这会使面积上限减半。也就是说，20 级法师只能造出十个 5 尺见方的凌空石面。石墙上可以造出城垛或各种形状，但这也会减少面积上限。

所有石墙都会被「解离术」摧毁，也可被击碎。5 尺见方的墙面上，每吋厚度可承受 15 点伤害，硬度为 8。任一段墙面生命值降为即破裂。如果想要一击贯穿，则力量检定的 DC=20，每吋厚再+2。

石墙可以被塑造成特殊形状以困住生物，但并不容易。该生物若通过反射检定则可避开。

奥术材料成分:一小块花岗岩。

棘墙术（WallofThorns）

咒法系（创造）

等级:德鲁伊 5、植物 5

法术成分:言语、姿势

施法时间:1 标准动作

距离:中距（100 尺+10 尺／每等级）

效果:造出荆棘丛，体积如同一个各边长 10 尺立方体／每等级（可变）

持续时间:10 分钟／每等级(解消）

豁免检定:无

法术抗力:不可

此法术可造出柔韧带刺的荆棘障碍。长如人指的尖刺非常锐利，凡试图在荆棘墙中移动的生物，每轮会受到「25-该生物 AC」点挥砍伤害，敏捷加值和闪避加值不计入（AC 高于 25 的生物不受伤害）。

你可以使棘墙厚度减为 5 尺，造出等同于施法者等级两倍数目的荆棘丛，每个荆棘丛的体积为 10 尺 x10 尺 x5 尺。棘墙所造成的伤害不变，但生物的通过时间会缩短。

生物可以慢慢通过荆棘墙，移动是整轮动作，还必须通过力量检定（DC=20），若检定结果超过 20，则每超过 5 点可以移动 5 尺（移动距离最多和正常行走速度相同）。例如力量检定掷出 25 的生物能够移动 5 尺。只要尝试移动，不论成功与否都会遭受如前所述伤害。陷在荆棘中的生物只要不动就不会受伤。

施法时正好位于荆棘墙中的生物都会受伤，如同在其中移动。他可以试图移动离开，或待在其中不动直到法术终止。若具有穿越野地不受伤的特殊能力，则可以使用正常速度通过荆棘墙，且不受伤害。

利刃武器可以斩开荆棘墙，每 10 分钟可以清出 1 尺通路。一般火焰无法烧除荆棘墙，但魔法火焰可于 10 分钟内烧光它。

尽管看起来像，但荆棘墙并不是活植物，所以会影响植物的法术对其无效。

曲木术（WarpWood）

变化系

等级:德鲁伊 2

法术成分:言语、姿势

施法时间:1 标准动作

距离:近距（25 尺+5 尺／每 2 等级）

效果:一个小型木质物品／每等级，均需位于半径 20 尺范围内

持续时间:立即

豁免检定:意志过则无效（物体）

法术抗力:可（物体）

此法术可使木材弯曲、变形，永久改变其形状和强度。一个弯曲的门会弹开（你也可以让它卡住，必须要进行力量检定来打开），或是在船身上作出裂缝。弯曲过的远程武器无法再使用，弯曲的近战武器攻击检定受到-4 减值。

每施法者等级你可以弯曲一个小型或更小的物体（例如车轮或人类使用的弩）。中型物体（例如桨或人类使用的矛）视为两个小型物体，大型物体（例如划艇或山丘巨人的巨木棒）视为四个，超大型物体（例如重型马车或云巨人的钉头锤）视为八个，巨型物体（例如平底货船）视为十六个，超巨型物体（例如帆船）视为三十二个小型物体。

相反地，你也可以用此法术矫正木材（将弯曲过的东西恢复正常），将被此法术或其他方式弯曲的木材伸直。「完全修复术」无法修复被弯曲的物品。

如果目标体型超过你施展一次「曲木术」可以影响的大小，你可以施展多次「曲木术」来弯曲（或伸直）它。例如一个 8 级德鲁伊可以施展两次「曲木术」来弯曲一个巨型物体，或是施展四次「曲木术」来弯曲一个超巨型物体。在弯曲完成前，目标不受影响。

水中呼吸法（WaterBreathing）

变化系

等级:牧师 3、德鲁伊 3、术士／法师 3、水 3

法术成分:言语、姿势、材料／法器

施法时间:1 标准动作

距离:接触

目标:接触到的活物

持续时间:2 小时／每等级（见说明）

豁免检定:意志过则无效（无害）

法术抗力:可（无害）

受术者可在水面下呼吸，持续时间平均分给所有受术者。

受术者在空气中依然能够呼吸。

奥术材料成分:一根芦苇或稻草。

水面行走（WaterWalk）

变化系［水］

等级:牧师 3、巡林客 3

法术成分:言语、姿势、法器

施法时间:1 标准动作

距离:接触

目标:一个接触到的生物／每等级

持续时间:10 分钟／每等级(解消）

豁免检定:意志过则无效（无害）

法术抗力:可（无害）

此法术可使一个生物在流体表面行走，包括:泥、油、雪、流沙、流动的水、冰甚至炎浆。受术者脚部会在浮在流体表面之上一两吋（行走在炎浆之上还是会因热气而受伤）。受术者的移动与在平地相同，包括:行走、奔跑、冲锋等。

如果是在水面下施展此法术（或受术者半淹在流体中），受术者会以每轮 60 尺的速度上浮，直到站立于表面为止。

衰竭波（WavesofExhaustion）

死灵系

等级:术士／法师 7

法术成分:言语、姿势

施法时间:1 标准动作

距离:60 尺

影响区域:锥状爆发范围

持续时间:立即

豁免检定:无

法术抗力:可

负能量波使所有在影响区域内的活物衰竭，但对已衰竭的生物没有影响。

疲乏波（WavesofFatigue）

死灵系

等级:术士／法师 5

法术成分:言语、姿势

施法时间:1 标准动作

距离:30 尺

影响区域:锥状爆发范围

持续时间:立即

豁免检定:无

法术抗力:可

负能量波使所有在影响区域内的活物疲乏，但对已疲乏的生物没有影响。

蛛网术（Web）

咒法系（创造）

等级:术士／法师 2

法术成分:言语、姿势、材料

施法时间:1 标准动作

距离:中距（100 尺+10 尺／每等级）

效果:半径 20 尺扩散范围内的蜘蛛网

持续时间:10 分钟 / 每等级(解消)
豁免检定:反射过则无效（见说明）
法术抗力:可
此法术可造出多层强力粘稠的丝状物，看起来像蜘蛛网，但却更大更粗。粘丝的任意两端必须有支撑点，例如:地板、天花板或墙，否则会无法张开而全部消失。接触到粘丝，或在蛛网中的生物会遭到纠缠，但是攻击在蛛网中的目标不会使你遭到纠缠。
施法时正好在法术范围内的生物必须进行反射检定，通过仍会遭到纠缠，但是可以移动，只是移动较为困难（见下述)。检定失败则被缠住且无法移动，可以花一轮时间挣脱，但须通过力量检定(DC=20)或「脱逃」技能检定（DC=25)。一旦挣脱（无论是因为一开始的反射检定，还是之后的力量检定或「脱逃」技能检定)，该生物仍被纠缠，但可缓慢地在蛛网中移动。每轮该生物移动时，都可以作力量检定或「脱逃」技能检定,若检定结果超过 10，则每超过 5 点可以移动 5 尺。你和对手之间有至少 5 尺的蛛网，则会形成掩蔽。20 尺以上为完全掩蔽（请参见 150 页掩蔽说明)。
蛛网是易燃物，魔法火焰剑可以瞬间予以清除。火把、燃油等火焰可以将其点燃，每轮烧除 5 尺平方。蛛网燃烧时，其中的生物受到2d4 点火焰伤害。「蛛网术」可搭配「魔法恒定术」而永久生效。受损（不是被摧毁）的永存蛛网会在十分钟后重生。
材料成分:一撮蜘蛛丝。

怪影杀手（Weird）
幻术系（魅影幻觉）[恐惧，影响心灵]
等级:术士 / 法师 9
目标:任意数量生物，生物之间相距不可超过 30 尺
此法术与「魅影杀手」相同，但可影响多个生物。只有受术者才能看到攻击他们的魅影生物，但你可以看到魅影的轮廓。若受术者通过强韧检定，仍会受到 3d6 点伤害，震慑 1 轮，并受到 1d4 点暂时力量值伤害。

旋风术（Whirlwind）
塑能系［风]
等级:风 8、德鲁伊 8
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:远距（400 尺+40 尺 / 每等级)
效果:底宽 10 尺，顶宽 30 尺，高 30 尺的龙卷风
持续时间:1 轮 / 每等级(解消)
豁免检定:反射过则无效（见说明）
法术抗力:可
此法术可在空中、陆上或水面上造出强力旋风，行进速度每轮 60 尺。你可以专注控制旋风走向，或以简单的指令指示，如:直走、摇摆或转圈等。指挥走向或改变指令都属于标准动作。旋风是在你的回合中移动。如果旋风移到法术距离以外，则会随机移动 1d3 轮，你无法加以控制（所以可能危害到你或同伴)，之后就消失（即使旋风回到法术距离内，你仍无法再次控制旋风)。
体型未超过大型的生物，遇到旋风时若未通过反射检定，则受到 3d6 点伤害。未超过中型的生物如果连续两次豁免检定失败，则被卷上空中，困在旋风之内，每轮受到 1d8 点伤害（不能进行豁免检定)。你可以命令旋风将卷入的生物喷出来，他们会掉在当时旋风所到之处。

风讯术（WhisperingWind）
变化系［风]
等级:吟游诗人 2、术士 / 法师 2
法术成分:言语、姿势
施法时间:1 标准动作
距离:1 哩 / 每等级
影响区域:半径 10 尺的扩散范围
持续时间:1 小时 / 每等级以下，或因抵达目的地而能量散发
豁免检定:无
法术抗力:不可
此法术可利用风传送讯息或声音。你可以指定一个熟悉的特定地点，命令风讯前往该处，但之间必须有路径可以抵达（不能有墙或其他事物阻挡)。风讯在传送时有如微风，不易被人发现，抵达目的地后便低声发出讯息或其他声音，然后消失，无论当时目的地是否有人在听。你可以传送一段 25 个字以下的短讯，或一轮内所发出的其他声音，或只是传一阵风声。你可以命令风讯慢慢移动，最慢到每小时一哩，或快速移动，最快每 10 分钟急行一哩。风讯在到达目的地后会在上空盘旋，直到传完讯后消失。如同「魔嘴」一般,「风讯术」不能用作法术的言语成分，也不能做为各式命令术或启动魔法效果。

御风而行（WindWalk）
变化系［风]
等级:牧师 6、德鲁伊 7
法术成分:言语、姿势、法器
施法时间:1 标准动作
距离:接触
目标:自己，及每 3 等级可选定一个接触到的生物
持续时间:1 小时 / 每等级（解消)；见说明
豁免检定:无或意志过则无效（无害）
法术抗力:可或不可（无害）
你可将自己化为一阵云雾（如同「气化形体」)，快速在空中穿越。你可以带着其他生物，但分别独立动作。
受术者通常是以 10 尺速度飞行，并具有灵活机动性，但受术者也可以驾驭魔法风而行，最高可达每轮 600 尺（时速 60 哩）的速度移动，但机动性会降为不良。受术者仍可被看见，但却呈透明雾状，如果身着白衣，会有 80%的几率被误认为是云雾。
受术者可以随时变回原状，然后再变成云状，每次变化需要 5 轮，无论身为原状或云状都计入法术持续时间内。你可以随时解消此法术使其终止，也可以只解消某个受术者的法术，其他仍继续作用。
法术时间剩最后一分钟时，受术者会自动以每轮 60 尺的速度下降（总共可下降 600 尺)，可以依意愿以更快速度下降。这种效果是在提醒受术者，法术即将终止。

风墙术（WindWall）
塑能系［风]
等级:风 2、牧师 3、德鲁伊 3、巡林客 2、术士 / 法师 3
法术成分:言语、姿势、材料 / 法器
施法时间:1 标准动作
距离:中距（100 尺+10 尺 / 每等级)
效果:长 10 尺 / 每等级、高 5 尺 / 每等级的墙（可变）
持续时间:1 轮 / 每等级
豁免检定:无（见说明）
法术抗力:可
此法术可造出一道隐形风墙，厚度为 2 尺。比鹰类还小的鸟或较轻的纸质物品都会被吹走。若物品放在手上，则可进行反射检定看是否抓得住。小型或超小型的飞行生物无法穿越此墙，在风墙中布料或没绑好的轻物品会被往上吹。箭矢会向上偏移而无法命中目标，其他普通远程武器则有 30%的失手几率（巨人投掷巨石、攻城器抛射等大型远程武器不受影响)。气体、气态生物与多数气体喷吐武器亦无法穿越此墙（虚体生物不受影响)。
墙面必须垂直于地面，但可以蜿蜒连续。你可以造出圆桶状或立方体的墙，将特定地点与四周隔离。5 级施法者最大可以造出长 50 尺、高 25 尺的墙，若成圆桶状，直径可达 15 尺。
奥术材料成分:一把小扇和一枝奇特的羽毛。

愿望术（Wish）
共通
等级:术士 / 法师 9
法术成分:言语、经验值
施法时间:1 标准动作
距离:见说明
目标、效果和影响区域:见说明
持续时间:见说明
豁免检定:见说明
法术抗力:可
这是术士和法师最强的法术，只要大声将愿望说出来，就可以如你所愿改变现实，但此法术仍有限制。
此法术可选择的功效如下:
- 复制一个法术等级不超过八级，且非禁制学派的术士或法师法术。
- 复制一个法术等级不超过六级，且非禁制学派的任何法术。
- 复制一个法术等级不超过七级，任何学派的术士或法师法术。
- 复制一个法术等级不超过五级，任何学派的法术。
- 移除一些有害的法术效果，如:「指使术」或「夺魄术」。
  造出价值低于 25000 金币的非魔法物品。
  造出一个魔法物品，或在现有的魔法物品上附加其他能力
  针对某个生物的一项属性，给予+1 属性加值。如果同时施展多个「愿望术」，可以使同一属性获得+2 至+5 的属性加值（同时施展两个「愿望术」视为+2 属性加值、三个为+3，以此类推)。属性加值立即生效，所以不能被解除（注意:同一属性的属性加值不能超过+5，除非另有说明，否则也不能累加，只有最高的加值有效)。
  去除受伤或不良的状态。每施法者等级可以多帮助一个生物，但只能针对同一种不良状态。例如:你可以医治多名队员的伤害，或为大家解毒，但是不能同时为某些人疗伤，又为其他人解毒。「愿望术」不能用来恢复因施法而失去的经验值，也不能恢复因死后复生而损失的体质或等级。
  复活死者。用「愿望术」复制「复生术」即可使死者复活。「愿望术」可以使

尸体被摧毁的死者以原状复活，但这需要两次「愿望术」，一次使其尸体恢复原状，另一次使其复活。「愿望术」不能恢复复活时所损失的经验等级。

传送人员。每施法者等级可传送一个生物，目的地为任何位面的任一地点。受术者若不愿意，可进行意志豁免检定和法术抗力，通过则法术失效。

复原灾难事件。「愿望术」可以重掷上一轮的任何掷骰（包括你的前一回合），结果也因此改变，例如:使对手重掷豁免检定，或重掷以取消其重击（攻击检定或重击检定皆可），或使同伴重掷失败的豁免检定等。然而，重掷结果可能比原来还差。重掷之前，若受术者不愿意，可进行意志检定和法术抗力，通过则法术失效。

你可以许出比上述效果更强的愿望，但可能很危险。这种愿望可能会以意料外的方式实现，例如:如果你希望获得一把贤者之杖，可能会被传送到它的所在地。如果希望长生不死，可能会被囚禁在隐密的异次元（如同「禁锢术」），而你的确能在该处长生不死。

由「愿望术」复制产生的法术，具有和原本法术一样的豁免检定和法术抗力（但豁免检定 DC 以九级法术计算）。

材料成分:若所复制法术必须使用价值 10000 金币以上的材料，你也必须提供此材料。

消耗经验值:5000 点以上。若所复制法术也要消耗经验值，你比需支付两者之间较高者。如果「愿望术」是用来创造或加强魔法物品，你必须支付平常两倍的经验值再加上 5000 点。

塑木术（WoodShape）

变化系

等级:德鲁伊 2

法术成分:言语、姿势、法器

施法时间:1 标准动作

距离:接触

目标:接触到的一块木材，体积至多 10 立方尺+1 立方尺 / 每等级

持续时间:立即

豁免检定:意志过则无效（物体）

法术抗力:可（物体）

此法术可重新塑造木质物品以符合你的需要，例如:造出木制武器、特殊陷阱门，或简易木雕等。你也可以在木门上造出一个出口，或将出口封闭。虽然此法术可以制造木雕品，但是无法作得很细致。含有可动零件的成品有 30%几率会无法运作。

混沌真言（WordofChaos）

塑能系〔混乱、音波〕

等级:混乱 7、牧师 7

法术成分:言语

施法时间:1 标准动作

距离:40 尺

影响区域:以你为中心，半径 40 尺扩散范围内非混乱阵营的生物

持续时间:立即

豁免检定:无或意志过则无效；见说明

法术抗力:可

在影响区域内的非混乱阵营生物听见「混沌真言」会遭受后述效果。

效果会累加且同时发生，没有豁免检定。

耳聋:该生物耳聋 1d4 轮。

震慑:该生物被震慑 1 轮。

困惑:该生物困惑 1d10 分钟，效果如同「困惑术」。这是影响心灵的惑控系效果。

死亡:活着的生物死亡，不死生物被摧毁。

生命骰数	效果
等于施法者等级	耳聋
达施法者等级-1	震慑、耳聋
达施法者等级-5	困惑、震慑、耳聋
达施法者等级-10	死亡、困惑、震慑、耳聋

如果你处于原属位面，无论非混乱阵营的外界生物有没有听到「混沌真言」，除非通过意志检定（有-4 减值），否则会立即被驱逐至他们的原属异界。被驱逐的生物在 24 小时内都无法回来。

「混沌真言」对生命骰数超过施法者等级的生物无效。

回返真言（WordofRecall）

咒法系（传送）

等级:牧师 6、德鲁伊 8

法术成分:言语

施法时间:1 标准动作

距离:无限制

目标:自己和接触到的物品，和其他有意愿的生物

持续时间:立即

豁免检定:无或意志过则无效（无害、物体）

法术抗力:可或不可（无害、物体）

此法术可立即将你传回庇难所。你在准备此法术时须指定庇难所所在，而且必须是你非常熟悉的地方。实际传送到的目标地点会是 10 尺见方大小的区域。你可以由同一位面中任何地方传送回去，但不能跨位面。你可以携带任意物体，总重量不得超过施法者负重限制。每 3 施法者等级还可以额外携带一个自愿随行、体型中型以下的生物。体型更大的生物亦可，但一个大型生物视为两个中型生物，一个超大型生物视为两个大型生物，以此类推。生物也可以携带不超过其负重能力的物品。被传送的生物彼此必须靠在一起，其中至少一个生物要靠着你。如果超重，则法术失效。

若受术者非自愿，则无法被此法术传送。同样地，若生物通过意志检定（或法术抗力），则其身上的物品便不会被传送。无主非魔法物品没有豁免检定。

————Z————

沈默之域（ZoneofSilence）

幻术系（五官幻觉）

等级:吟游诗人 4

法术成分:言语、姿势

施法时间:1 标准动作

距离:个人

影响区域:以你为中心，半径 5 尺的弥漫范围

持续时间:1 小时 / 每等级（解消）

施展此法术让你可以操弄音波传送，在此法术范围内可以正常交谈，但是在法术范围外听不见你的声音，也听不到法术范围内产生的任何声响，包括语言和音波相关的法术效果（例如「命令术」和「咆哮术」）。范围以你为中心并随着你移动，任何进入范围内的生物都受法术效果影响，离开则效果消失。但是成功通过「侦察」技能检定以读唇仍然可以知道法术范围内的交谈内容。

诚实之域（ZoneofTruth）

魅惑系（胁迫）〔影响心灵〕

等级:牧师 2、圣武士 2

法术成分:言语、姿势、法器

施法时间:1 标准动作

距离:近距（25 尺+5 尺 / 每 2 等级）

影响范围:20 尺半径弥漫范围

持续时间:1 分钟 / 每等级

豁免检定:意志过则无效

法术抗力:可

在此法术弥漫范围内的生物（包括进入）无法蓄意说谎，在范围内，或首次进入范围内的生物若通过意志检定则不受影响。受影响的生物会察觉此法术效果，所以他们可以保持沈默，或是逃避问题。离开法术弥漫范围的生物便不受影响。

计算通则与常用名词解释

以下包含非整数及掷骰结果多重倍数相乘(通常是两倍再乘以两倍）的计算通则，还有常用名词的解释。

非整数

一般而言，若任何计算所得的结果不是整数，都采无条件舍去法。例如，某个「火球术」本可造成 17 点伤害，但由于你通过豁免检定，伤害值减为一半，因此你实际受到 8 点伤害。

例外：某些掷骰结果的最小值是 1，不会更低，如：伤害掷骰或生命值。

相乘

有些规则要将某个数值或掷骰结果乘上特定倍数，如果只须乘上一个倍数，那么就照平常方式计算。但若同时累计两个以上的倍数（调整值或掷骰结果），则不是依照一般数学运算规则直接相乘，而是将它们对原本数值增加的倍数加起来计算。例如，「x2」是将原本数值增加一倍，因此若同时遇到两个「x2」，视为是将原本数值增加了两倍，也就是将原数值「x3」。

举例来说，高等级矮人战士托达克使用战槌攻击可以造成 1d8+6 点伤害。重击时，战槌可造成 3 倍伤害，也就是 3d8+18 点。如果托达克的战槌是魔法武器：矮人飞锤，抛掷时可以造成 2 倍伤害（2d8+12）。所以，如果托达克抛掷矮人飞锤形成重击，伤害倍数是上面两者增加的倍数相加，也就是 3+1=4 倍伤害（4d8+24 点）。

另一种计算方式则是将倍数转换为增加的数值。上例中，托达克重击时会比原本增加 2d8+12 点伤害。矮人飞锤的效果则增加了 1d8+6 点伤害。两者同时发生时，伤害值会比原本增加 3d8+18 点，总共可造成 4d8+24 点伤害。

计算真实的度量衡单位时，如：重量或距离，不适用上述法则，请依照一般数学运算规则直接相乘。举例来说，某生物体型变大两倍（重量变成 8 倍），然后又被石化（重量大约变成 3 倍），总重量会变成 24 倍，而非 10 倍。同样的，目盲生物要通过 1 格困难地形须耗费 4 格移动力（2x2=4），而非 3 格（倍数相加）。

常用名词解释

零级法术：等级最低的法术。奥术施法者通常称自己的零级法术为"戏法"，神术施法者则称之为"祷念"。

5 尺移动：战斗中人物位置的小幅调整，本身不视为动作。5 尺移动的时机通常不受限制，可以在整轮动作前后，可以在全力攻击中，可以在标准动作和移动动作之间，也可以在两个移动动作之间。但只要该轮曾经移动过，就不能再进行 5 尺移动。因为困难地形、黑暗或目盲等原因造成移动受限时，不能进行 5 尺移动。5 尺移动不会引发借机攻击，即使你移出受敌人威胁的方格也一样。

属性：人物六种基本特质，包括力量、敏捷、体质、智力、感知与魅力。见「属性值」的说明。

属性检定：掷 20 面骰加上属性调整值。

属性伤害：属性值暂时下降。下降的属性值以一天 1 点的速度回复，除非情况特殊。力量值降到 0 的人物会倒在地上陷入无助状态。敏捷值降到 0 的人物会陷入麻痹状态。体质值降到 0 的人物会死亡。智力、感知或魅力值降到 0 的人物会昏迷。

属性时效性减少：属性值暂时下降，引发原因消失后便可完全回复。

属性吸取：属性值永久减少。除非使用魔法，否则被吸取的属性值永远无法回复。力量值降到 0 的人物会倒在地上陷入无助状态。敏捷值降到 0 的人物会陷入麻痹状态。体质值降到 0 的人物会死亡。智力、感知或魅力值降到 0 的人物会昏迷。

属性调整值：与属性相关的加值或减值。当人物的动作要针对某项属性做检定时，掷骰结果须加上属性调整值。

属性值：人物六项属性的量化结果（见「属性」的说明）。有些生物不具备某项属性，而有些生物的特定属性无法量化。

动作：所有人物可以进行的动作，根据所需时间由长到短分为以下几大类：整轮动作、标准动作、移动动作和即时动作。

邻接：边界或角落相接的方格。战术地图上每个方格都和其他八个方格邻接。

冒险队伍：一起踏上冒险旅程的人物。除了玩者人物之外，队伍可能还包含随从、魔宠、动物伙伴、人物伙伴、部属或雇佣等。

阵营：智慧生物的价值观分为九种，包括：守序善良（LG）、中立善良（NG）、混乱善良（CG）、守序中立（LN）、绝对中立（N）、混乱中立（CN）、守序邪恶（LE）、中立邪恶（NE）、混乱邪恶（CE）。

盟友：对你友善的生物。大部分状况下，规则中使用这个名词时也包括你自己。

动物：生物分类，包括：自然动物、凶暴动物、巨大动物和某些非魔法脊椎生物（详见《怪物图鉴》）。动物的智力值都只有 1 或 2 点。

奥术失效几率：穿着防具会干扰施展奥术的姿势，因而造成的法术失效几率。吟游诗人穿着轻型盔甲施法时不会受到奥术失效几率影响。

***奥术**：直接操纵神秘能量的法术。吟游诗人、术士和法师可以施展奥术。*

盔甲加值：装备盔甲后，防御等级就会有盔甲加值。某些法术或魔法效应也能造成相同效果。盔甲加值可以和 AC 上的其他加值累计（包括天生防御加值），但不能和其他盔甲加值累计。魔法盔甲通常在原本的盔甲加值之外还会具有增强加值，整体盔甲加值比一般盔甲更高。法术和魔法物品造成的盔甲加值，通常会在受术者身旁造出隐形的防护力场。对抗接触攻击时，AC 不包含盔甲加值。但某些力场效应（如：「法师护甲」）造成的盔甲加值可以对抗虚体生物（如：幽影）的接触攻击。

防御等级（AC）：将战斗中避开攻击的能力量化后的数值。对手的攻击检定必须大于或等于目标的防御等级才算命中。防御等级=10+所有相关调整值（通常包含盔甲加值、盾牌加值、敏捷调整值与体型调整值）。

神器：具有无上威能的魔法物品。有些魔法不能影响神器。

星界：空旷、无重力的位面。星界连结所有的实存界，是各位面往来的通道（与灵界和幽影界类似，所以通称为「通透界」）。藉由某些法术（如：星界投射）可以出入星界。

攻击：让敌人受伤、失去动作能力而不再构成威胁的所有

动作通称为攻击。攻击的结果以攻击检定来判定。

借机攻击：当你威胁范围内的对手做出某些动作时，你在该轮中便可进行一次额外的近战攻击。具有掩蔽的对手不会引发借机攻击。

攻击检定：决定攻击是否命中的掷骰检定。先掷 20 面骰，再配合攻击形式加上相关调整值。近战攻击检定=1d20+基本攻击加值+力量调整值+体型调整值。远程攻击检定=1d20+基本攻击加值+敏捷调整值+体型调整值+距离减值。若攻击检定大于或等于目标的防御等级，就算命中。

必然命中：不论对手防御等级的数值多大，一定可命中的攻击。若攻击检定的掷骰原值为 20，或受到某些法术的影响，就会发生必然命中。掷骰原值 20 也形成重击，可能造成重击

必然失手：不论对手防御等级的数值多小，一定失手的攻击。若攻击检定的掷骰原值为 1，就会发生必然失手。

野蛮人：靠着天赋狂怒和敏锐直觉击倒敌人的人物职业。

吟游诗人：长于表演，可以用音乐或诗歌产生魔法效果的人物职业。

基本攻击加值：基本攻击加值和人物的职业与等级息息相关。人物的职业不同，提升基本攻击加值的速度也不同。当基本攻击加值达到+6，人物便可进行二次攻击，达到+11，便可进行三次攻击，达到+16，便可进行四次攻击。对兼职人物而言，从各职业获得的基本攻击加值可以累加。

基本行走速度：人物未装备盔甲时的移动速度。基本行走速度和人物种族有关。

基本豁免加值：基本豁免加值与人物职业与等级息息相关。人物的职业不同，提升基本豁免加值的速度也不同。对兼职人物而言，从各职业获得的基本豁免加值可以累加。

战术地图：战斗中可以用来摆放小模型，标示人物位置的平面图，分为许多 1 吋正方的小方格。

目盲：人物完全无法视物，在 AC 上失去敏捷加值，而且还会受到-2 减值。目盲人物只能以半速移动，「搜索」检定受到-4 减值，大部分以力量或敏捷为基本属性的技能都会受到-4 减值，阅读、「侦察」或其他需要视觉的活动必然失败。所有敌人对他而言，皆具有完全隐蔽（50%失手几率）。

鼓舞不死生物：邪恶或某些中立牧师拥有的超自然能力，可以增加不死生物对驱散的抵抗力。

加值：对掷骰结果的正向调整值。大部分情况下，对同一个生物或物品而言，同一来源或同种类的多重加值无法累计，只取最高者。不属于特定种类的加值则可以和任何加值累计。

戏法：零级奥术。

施法：藉由语言、手势、法器、器材或特殊材料引发奥术或神术的魔法能量。在施法时间内，施法者必须集中精神不受干扰。若受到干扰，施法者必须通过专注检定，否则便施法失败。施法成功则会产生法术说明中列出的效果。

施法者等级：施法者施展法术的威力。一般而言，施法者等级等于施法者的职业等级。

施法者等级检定：掷 20 面骰，再加上对应职业的施法者等级。若结果大于或等于难度等级，检定就算成功。若为针对法术抗力所做之检定，则以法术抗力取代难度等级。

施法时间：施展法术所需时间，可能是一个标准动作、一整轮或一个即时动作。若施法时间超过一轮，则施法时间内每一轮都算整轮动作。

魅力：衡量人物个性、说服力、吸引力、领导能力和外貌身材等的数值。

人物：存在于奇幻游戏世界中的虚构角色。除非特别声明，本书中「人物」与「生物」可视为等义。因为大部分生物都可以成为人物，而且人物一定是生物而非物品。

人物职业：人物的主要才能以及在冒险队伍中的定位。玩者人物基本职业包括以下十一种：野蛮人、吟游诗人、牧师、德鲁伊、战士、武僧、圣武士、巡林客、游荡者、术士与法师。除了基本职业之外，人物也可能具有非玩者人物职业和进阶职业（详见《地下城主指南》）。

人物等级：人物所有职业等级的加总。对单一职业人物而言，职业等级和人物等级是一样的。

检定：人物进行可能失败的动作时（攻击和豁免检定除外），用来决定动作结果的方法。检定是根据人物的相关属性、技能或其他特性来进行。大部分检定都是属性检定或技能检定，不过也有特殊的驱散检定、施法者等级检定、解除魔法检定、先攻权检定等。属性或技能检定通常就是根据该项属性或技能进行。检定进行时，先掷 20 面骰，再加上相关调整值（越大越好）。若结果大于或等于 DM 设定的难度等级，则检定成功。进行对抗检定时，难度等级则是对手的检定结果。

遭受阻碍：被某种力量阻挡而无法前进，如：风。在地面遭受阻碍的生物就地停止移动。飞行中遭受阻碍的生物会依力量强弱后退一段距离。

环境加值：因为外在环境有利情况造成的加值。环境加值可以和其他种类加值累计，包括其他因素造成的环境加值。但如果来源类似，环境加值就不能累计。举例来说，使用放大镜，对小型或精致物品（如：宝石）进行「估价」技能检定时有+2 环境加值。如果你还有珠宝专用放大镜，它们同样都是辅助视觉的工具，所以两者环境加值不能累计。

职业：见「人物职业」的说明。

职业特性：不同人物职业特有的能力。

职业等级：人物于某一职业之等级，职业特性通常由职业等级决定，而非人物等级。

本职技能：特定职业较易习得的技能。人物可以花 1 点技能点数换取一个级数的本职技能，或半个级数的跨职技能。本职技能的级数上限为人物等级加 3。

牧师：可以施展神术也有不错战斗能力的人物职业。

超巨型：超巨型生物通常身高或身长 64 尺以上，重 250000 磅以上。

假死：完全失去活动能力的生物，视为陷入无助。

指令物品：使用者必须说出特定词汇才能发生功用之魔法物品。启用指令物品不须专注，也不会引发借机攻击。

命令不死生物：邪恶或某些中立牧师拥有的超自然能力，可以藉由引导负能量控制不死生物。

表现加值：可改善人物在特定工作表现之加值，如：吟游诗人的「提振技能」。只适用于等级或技能相关之检定，如：攻击检定、豁免检定、技能检定、施法者等级检定等。不适用于属性检定、伤害掷骰、先攻权检定等。多重表现加值不能累计，取最高者。

隐蔽：当攻击者无法看清目标时，防御者具有隐蔽。原本成功的攻击可能因此而有一定的几率失手。

专注维持法术：保持专注以维持作用中的法术效果。专注维

持法术属于标准动作，会引发借机攻击。

困惑：因为法术或魔法效果的影响，人物心智迷乱，不知道下一步要作什么。陷入困惑的人物在每回合开始时掷百分骰决定动作。01-10：以近战或远程武器攻击施法者，若无法攻击，则会尽可能靠近。11-20：正常动作。21-50：不动作，只能喃喃自语。51-70：以最快速逃离施法者。71-100：攻击最近的生物，在这种情形下，魔宠视为受术者自身的一部分。无法达成指定动作的困惑人物则不会进行任何动作，而只能喃喃自语。攻击他们没有任何加值，但他们遭攻击后，次回合会自动回击攻击者，直到不再困惑为止。在锁定攻击目标（例如被攻击或已掷骰决定进行攻击）之后，困惑生物才能进行借机攻击。

体质：衡量人物健康状态和精力的数值。

持续伤害：攻击成功后，每轮仍持续造成伤害。后续伤害不须再做攻击检定。

铜币：通常是劳工或乞丐用的货币，10 铜币可以兑换 1 银币。

致命一击：你可以使用近战武器对无助者给予致命一击，这属于整轮动作。也可以使用弓或弩，但你必须站在他身旁。致命一击为必然命中，伤害掷骰如同重击。如果受到此伤害之后，该无助者还没死亡，则需要进行强韧检定（DC=10+重击造成的伤害点数），若检定失败则死亡。游荡者可以把偷袭的额外伤害计入重击的伤害值。进行致命一击会引发借机攻击。对于不会受到重击的生物，无法进行致命一击。

掩蔽：攻击者与防御者之间有障碍物，可能是物品、生物或魔法力场，具有掩蔽的防御者可在 AC 上获得加值。

畏缩：人物因恐惧而呆滞无法动作，AC 上失去敏捷加值，而且还会受到-2 减值。

生物：活物或能够活动的东西，而非物品。本书中「生物」与「人物」有时可视为等义。

生物类别：生物类别分为：异怪、动物、构装生物、龙、元素生物、精类生物、巨人、人形生物、魔法兽、人形怪物、泥形怪物、异界生物、植物、不死生物和虫类生物。详细说明请参考《怪物图鉴》。

重击：因为击中要害，而造成多倍伤害的攻击。欲形成重击，攻击者必须先形成重击威胁（通常是攻击检定掷骰原值 20 时），再通过重击检定（就是另一次攻击检定）。重击通常造成两倍伤害，就像攻击者连续击中防御者两次。但任何伤害加骰（如游荡者的「偷袭」）不加倍，而是在计算完之后再加上。

重击检定：重击威胁发生时，必须进行一次重击检定，方法与攻击检定相同。若此检定结果等于或大于目标 AC，则形成重击，否则便是一般命中。

跨职技能：人物本职技能以外的技能。人物可以花 1 点技能点数换取半个级数的跨职技能，或一个级数的本职技能。跨职技能的级数上限与为本职技能上限（人物等级加 3）的一半，小数点后保留。

治疗伤害法术：法术名称中有「治疗」和「伤」字眼的法术，例如:「治疗小伤」、「治疗轻伤」或「集体治疗致命伤」。

目前生命值：人物当下的生命值。受伤时，目前生命值会下降，休息时则会回复。

伤害：人物因受伤、疾病或法术效果等而导致 HP 或属性值下降。伤害主要分为致死伤害、非致死伤害和属性伤害三种。另外，因为造成伤害的来源不同，也可分为不同的伤害类别。某些天生能力、魔法物品或法术效果可以提供对特定伤害类别的免疫能力。伤害类别包括：武器伤害（可细分为敲击、挥砍和穿刺）和能量伤害（可细分为正能量、负能量、强酸、寒冷、电击、火焰和音波）。徒手或武器攻击时都可以获得近战伤害的加值。伤害调整值通常只能附加在武器或法术伤害上，除非特别注明，才能同时附加于两者。伤害值必须从人物相对的属性值扣除，致死伤害和非致死伤害扣 HP。属性伤害扣属性。随时间流逝，伤害会慢慢回复，治疗法术也可以回复伤害。

伤害减免（DR）：特殊防御，能够抵销武器、徒手攻击或天生武器造成的一部份伤害，但不能抵销能量攻击、法术、类法术能力或超自然能力造成的伤害。伤害减免的第一个数值就代表该生物每次遭受攻击时可以抵销的伤害值，斜线之后的缩写则代表哪类武器（如：魔法、银或邪恶）可以不被伤害减免抵销。有些伤害减免，如：野蛮人所具有的能力，能抵挡任何武器。

黑暗视觉：某些生物拥有的特异能力，可以在黑暗中视物。

晕眩：晕眩者无法进动作作，但 AC 不会受到任何减值。

目眩：目眩者会因眼睛受到刺激而无法视物。目眩生物在攻击检定、「侦查」检定和「搜索」检定上受到-1 减值。

死亡：当生命值降到-10 或以下，人物便死亡。体质降到 0、或受到某些法术或效果（如：受到大量伤害之后无法通过强韧检定）的影响也可立即让人物死亡。死亡使人物的灵魂脱离躯体飘到外层界。死亡的人物无法以治疗回复生命值，但可以使用魔法复活。若死者的躯体未加以保存，会慢慢腐化。但被魔法复活的人物躯体仍可完全恢复健康，或回到死亡前的状态（视使用的法术或装置而定）。

耳聋：耳聋者无法听见任何声音，因此在先攻权检定上会受-4 减值，「聆听」检定必然失败，而且在施展具言语成分的法术时，有 20%的几率会失败。

造成伤害：攻击命中目标会造成伤害。伤害值通常以掷骰型态（如：2d6+4）表示，另外还要再加上调整值。然而，法术或武器造成的伤害不一定和目标受到的伤害相等，有些生物具有抵销伤害的特殊防御能力。

即死攻击：有些法术或特殊能力可以瞬间杀死目标，如：「死亡一指」。被即死攻击杀死的生物不能藉「死者复活」或「转生术」复活，但「复生术」或更强大的效果则可。

卸劲加值：以法术或魔法效果使攻击偏折，在 AC 上获得加值。卸劲加值可以和其他种类的加值累计，但不能和同类加值累计。对抗接触攻击时，卸劲加值仍然有效。

敏捷：衡量人物手眼协调、灵活性、反射速度和平衡感等的数值。

困难地形：区域内有碎石或灌木等，造成移动不便。移动通过每 1 格困难地形须花费 2 格移动力。

难度等级（DC）：通过各种检定所须达到的数值。若法术或物品叙述中没有说明难度等级，则由 DM 依据规则自行设定。

微型：微型生物通常身高或身长 6 吋到 1 尺，重 1/8 到 1 磅。

指挥法术：指挥作用中的法术效应以影响特定目标。指挥法术属于移动动作，不会引发借机攻击。

瘫痪：目前生命值为 0 点，或生命值小于 0 但伤势稳定且清醒的人物，处于瘫痪状态。瘫痪人物每轮仅能进行一个移

动动作或一个标准动作，不能进行整轮动作，只能以半速移动。进行移动动作不会让伤势恶化，但若进行标准动作（或其他 DM 认为费力的动作，例如，施展瞬发法术虽然是即时动作但仍要费力），则此动作完成后生命值会下降 1 点。除非该活动可回复生命值，否则人物目前生命值会变成-1 点，即处于濒死状态。

解除魔法：抵消、压制或移除某一生物、物品或区域中之一个或多个现存法术或其他效应。解除魔法通常用的是「解除魔法」这个法术，但还有其他方法可以解除魔法。某些魔法不能被解除，请参考个别法术的说明。

解除魔法检定：试图解除魔法（通常使用「解除魔法」法术）时，必须进行解除魔法检定，掷 20 面骰再加上你的施法者等级，难度等级为 11 加上欲解除法术的施法者等级。

解除驱散：引导负能量以抵销善良牧师或圣武士的驱散效果。

神术：以信仰或神祇为力量来源的法术。牧师、德鲁伊、圣武士和巡林客可以施展神术。

闪避加值：利用肢体技巧躲避攻击或其他不良效应，在 AC（或反射检定）上获得加值。法术或魔法物品无法造成闪避加值。任何抵消敏捷加值的情况或效应也同时抵消人物的闪避加值（例如：陷入措手不及时，AC 失去闪避加值）。闪避加值可以和其他种类的加值累计，也可以和同类加值累计。对抗接触攻击时，闪避加值仍然有效。

领域：因为神祇力量具有不同特性，每个领域都可以获得九个对应的领域法术（一到九级各一个）与神赋力量，包含：风、动物、混乱、死亡、破坏、土、邪恶、火、善良、医疗、知识、秩序、机运、魔法、植物、保护、力量、太阳、旅行、诡术、战争和水。

领域法术：神术分属于不同领域。在一天之内，除了正常的法术施展量，牧师在每个法术等级可以多施展一个所属的领域法术。领域法术不能利用自发施法，替换成治疗伤害法术或造成伤害法术。

双头武器：两端都有杀伤力，可以分别进行攻击的武器。在武器列表中具有两组伤害值的武器就是双头武器。持用双头武器可以进行一次额外攻击，如同双武器战斗，副手视为持用轻型武器。

德鲁伊：由自然界汲取力量，可以使用神术和特殊魔法能力的人物职业。

地下城主（DM）：扮演非玩者人物、为其他玩者设定故事背景、并充当裁判的玩者。

濒死：濒临死亡且昏迷不醒。濒死人物的目前生命值介于-1 到-9 之间，无法进行任何动作。濒死人物每回合须掷百分骰，有 10%几率稳定伤势。若无法通过检定，会失去 1 点生命值。当生命值降到-10 或以下，人物便死亡。

生命值时效性增加：因为体质暂时增加而获得的额外生命值。这和暂时生命值不同，以此种方式增加的生命值不会在受伤时先扣除，而在效果结束后，人物必须把这个数值由目前生命值中扣去。

琥珀金：自然产生的金银合金。

元素界：内层界之一，纯粹由风、土、水、火四大元素分别构成的位面。

战斗轮结束：只要所有参与战斗的人员都执行过动作，该轮就结束，进入新的一轮。

敌人：对你怀有敌意的生物。

能量伤害：由下列五种型态之能量（不包含正、负能量）引起的伤害：强酸、寒冷、电击、火焰与音波。

吸能：吸取对手生命能量的攻击方式，会造成负向等级，甚至永远失去等级。

能量界：内层界之一，正能量或负能量构成的位面。

接战：进入敌人的威胁区域，或敌人进入你的威胁区域。除非直接遭到攻击，否则昏倒或失去动作力的人物不视为接战状态。

增强加值：因防具或武器的强度或效用上升所造成的加值，亦指属性值的一般加值。附加在同一物品（如：防具或武器）、同一生物（如：天生防具）或同一属性值的多重增强加值不能累计，只取最高者。因为增强加值只能提升防具或天生防具对 AC 的加值，所以不能对抗接触攻击。

纠缠：被困住而动作不便，但还是可以勉强移动，除非造成纠缠的物品固定在重物上或有人强力拉扯。被纠缠者只能以半速移动，不能奔跑或冲锋，攻击检定受-2 减值，敏捷值也暂时受-4 减值。若要施法，必须通过专注检定（DC=15+法术等级），否则会失去该法术。

灵体：灵体存在于灵界。物质界的生物看不到也摸不到灵体生物，但灵界生物看得到也摸得到彼此。因为没有实体，灵体生物可自由穿越实质物体，往任何方向移动（包括上下），但只能以半速移动。灵体生物可以明确看到并听到物质界的事物，视野与听力范围为 60 尺，但影像看起来晦暗不真。物质界的力场性质魔法效果可延伸至灵界，反之则否。

灵界：和物质界平行的灰色朦胧位面。灵界生物可以看到并听到物质界范围 60 尺内发生的事，反之则否。物质界发出的力场性质魔法可以影响灵界，反之则否。灵界常被当作各位面往来的通道（与星界和幽影界类似），所以通称为「通透界」。

力竭：疲倦到严重影响动作的状态。力竭人物只能以半速移动、力量与敏捷也暂时受到-6 减值。完全休息一小时后，力竭的人物便可回复为疲乏。已经陷入疲乏的人物如果再进行会造成疲乏的动作，则会陷入力竭。

经验值（**XP**）：量度人物个人成就的数值。人物可藉由击败怪物或克服困难而获取经验值。冒险告一段落后，DM 会依据人物的表现给予经验值。在冒险生涯中，人物可以持续累积经验值，并在经验值到达某一程度后，晋升职业等级。

特异能力：非魔法的特殊能力（与类法术或超自然能力不同）。

外界生物：原属位面与目前所在位面不同的生物。在物质界中，异界生物是外界生物。如果回到异界生物原属的位面，物质界生物就是外界生物。

失败：掷骰结果未能通过检定、豁免检定或其他以掷骰判定的场合。

迷魂：被超自然能力或法术效果所迷惑。陷入迷魂状态的生物只能呆望着造成迷魂效果的事物无法动作，或站或坐，直到效果消失为止。所有需要注意力的检定，如「聆听」和「侦查」技能，都会受到-4 减值。可能有危险时，譬如敌人靠近，迷魂状态的生物可以再进行一次豁免检定以摆脱迷魂效果。如果有明显而立即的危机，如：有人抽出武器、施法或以远程武器瞄准，则可以立即脱离迷魂状态。队友也可以花费一个标准动作的时间把迷魂状态的生物弄醒。

疲乏：疲倦到动作不便的状态。疲乏者无法奔跑与冲锋，力量值与敏捷值暂时受到-2 减值。已经陷入疲乏的人物如果

再进行会造成疲乏之的动作，则会陷入力竭。在彻底休息 8 小时后，便不再疲乏。

恐惧效应：会造成受术者陷入畏缩、惊惧、慌乱等害怕状态的法术或魔法效果。请参阅个别法术或物品的说明。

战士：战技纯熟，善用各式武器的人物职业。

超微型：超微型生物通常身高或身长 6 吋以下，重 1/8 磅以下。

夹击：相对两个方向同时受到敌人威胁，则受到夹击。夹击对手之攻击者可以在攻击检定上获得+2 夹击加值。游荡者在夹击时可以进行偷袭。

措手不及：战斗开始之后，还未从事动作的人物便处于措手不及状态，对攻击来不及反应。措手不及的人物会失去 AC 的敏捷加值，也不能进行借机攻击。

力场伤害：力场效应造成的特殊伤害，如：「魔法飞弹」。力场效应可以对虚体生物造成伤害，与一般攻击不同，也没有失手几率。

强韧检定：豁免检定的一种，代表身体的健壮程度，以及肉体承受攻击的能力。

即时动作：即时动作几乎不耗费时间，通常可以和其他动作一起进行。

惊惧：被生物、物品或情势吓到。惊惧者会尽可能地逃跑，远离造成惊惧的事物，可以使用特殊能力或法术逃跑，有时也别无他法。若无法逃跑，便会战斗，但在攻击检定、豁免检定、技能检定和属性检定上受到-2 减值。

最大生命值：人物未受伤时拥有的生命值。

整轮动作：整轮动作会耗去人物一轮的时间，通常可以在动作前后或动作中进行一次 5 尺移动，但有些整轮动作（见第八章说明）不能搭配 5 尺移动。施法时间为一整轮的法术，必须等到施法者下一回合开始时才生效。

巨型：巨型生物通常身高或身长 32 到 64 尺，重 32000 到 250000 磅。

金币：冒险者最常用的货币单位。

抓住：擒抱前必须先近战接触攻击检定尝试抓住对手。

神赋力量：牧师因为领域不同而获得的特殊能力。

擒抱检定：擒抱双方的对抗攻击检定。擒抱检定=1d20+基本攻击加值+力量调整值+特殊体型调整值（体型每大于中型一级便有+4 加值，体型每小于中型一级则受-4 减值）。

擒抱状态：擒抱双方相互扭打肉搏。处于擒抱状态的人物只能进行某些动作，也不能威胁任何区域。对擒抱对手之外的其他敌人而言，处于擒抱状态的人物 AC 失去敏捷加值。对不同生物而言，进行擒抱的方式也不同。有些是以血盆大口咬住对手，有些则是压在巨掌下。

半速移动：人物只能以半速移动时，每经过 1 格需花费正常移动 2 格的移动力，对角线移动视为 3 格。半速移动时不能进行奔跑或冲锋，也不能进行 5 尺移动。

硬度：物品抵抗伤害的能力，超过物品硬度的伤害才会对物品生命值造成损伤。

无助：遭到麻痹、定身、捆绑、睡眠、昏迷而任人宰割的人物就处于无助状态。无助的人物敏捷值视为 0（-5 调整值）。近战攻击无助的人物可以获得+4 加值，也可以给予该人物致命一击。

命中：攻击检定成功。

生命骰数（HD）：有两种意义，一是决定生物总生命值的掷骰。另一个是衡量生物强度的数值，用于计算法术、魔法物品和魔法效果的强弱，与人物等级类似。

生命值（HP）：用来衡量人物健康状态或物品完好程度的数值。伤害会减少目前生命值，但藉由治疗或自然康复，可以回复失去的生命值。当人物的经验值增加或体质属性值永久增加时，最大生命值就会永久增加。藉由各种特殊能力、法术、魔法物品、或魔法效应，最大生命值也可暂时增加。

超大型：超大型生物通常身高或身长 16 到 32 尺，重 4000 到 32000 磅。

虚体生物：没有实际形体的生物。虚体生物对于所有非魔法攻击形式都免疫，只能被其他虚体生物、+1 或更强的武器、法术、类法术能力效果与超自然能力效果所伤害。即使被法术、魔法效果或魔法武器击中，虚体生物也有 50%几率不受实体攻击型态影响。除此之外，因为虚体生物没有致命弱点，游荡者无法对其施展「偷袭」。虚体生物没有防具或天生防御加值（即使本来有，变为虚体型态时也会失去防具或天生防御加值），但拥有卸劲加值，此卸劲加值等于其魅力调整值或+1，取二者中较大者。虚体生物可以任何方向移动，自由穿越任何物体，但无法穿越力场效应。因此，受到虚体生物攻击时，天生防御加值、盔甲加值和盾牌加值都无效，但卸劲加值和力场效应（如：「法师护甲」）则可正常作用。虚体生物没有重量，不会留下足迹，没有气味，移动时寂静无声，因此除非故意发出声响，否则「聆听」技能无法察觉虚体生物。虚体生物不会坠落，当然也不会因此受伤。

造成伤害法术：法术名称中有「造成」和「伤」字眼的法术，例如「造成轻伤」、「造成中度伤」或「集体造成致命伤」。

天赋加值：强大魔法（如：「愿望术」）对人物属性造成的加值。天赋加值无法解除。人物每项属性的天赋加值最高为+5。对同一属性的多重天赋加值无法累计，只取最大者。

先攻权：决定战斗中动作顺序的数值。在战斗第一轮开始前，每名参与战斗之人物须进行先攻权检定。之后每轮便以先攻权检定的结果，由高至低依序动作。

先攻权检定：决定战斗中动作顺序的先攻权数值。先攻权检定结果=1d20+敏捷调整值+其他调整值。

先攻权数值：就是先攻权检定结果，代表战斗中动作顺序。

先攻权调整值：先攻权检定上的加值或减值。

内层界：纯粹由各种基本能量和元素型态所构成的位面，包括元素界和能量界。

洞察加值：人物在进行特定动作时，因预知即将发生的状况而提高成功率。同一人物或物品上的多重洞察加值不能累计，只取最高者。

智力：衡量人物学习和推理能力等的数值。

隐形：隐形可以让人看不见身形。隐形生物攻击具有视觉的生物时，在攻击检定上有+2 加值，其对手失去 AC 的敏捷加值。但对目盲或不需要视觉的生物则无此优势。光靠视觉无法发现隐形生物所在的位置，因此具有完全隐蔽。即使攻击者猜中隐形生物的位置，攻击还是会受到 50%失手几率。

隐形生物如果保持不动，在「躲藏」检定上可以获得+40 加值，移动中也可以获得+20 加值。敌人可以尝试进行「侦查」技能检定来发觉隐形的生物，如果隐形生物保持不动，DC=40，如果上回合移动过，则 DC=20。难度等级还要加上其他调整值，如：防具检定减值或移动造成的减值

物种：生物类别之下再加以细分。举例来说，「巨人」是生物类别，而山丘巨人是巨人的一种。

已知法术：奥术施法者曾经学过而且可以准备的法术。对法师来说，已知法术就是抄写在法术书中的法术。对术士和吟游诗人，只有在每次升级时选择新法术才能增加已知法术。

大型：大型生物通常身高或身长 8 到 16 尺，重 500 到 4000 磅。

致死伤害：会降低生物生命值的伤害。

等级：将强弱程度量化的数值，用于许多事物，如：施法者等级、人物等级、职业等级和法术等级。

轻型武器：可以用副手轻易挥动的武器，如：匕首。轻型武器的物品大小比持用者的体型小两级。例如：中型人物适用的匕首是超小型物品。

效果线：效果线的有无决定了某种效应（例如：爆炸）是否能影响目标。效果线类似视线，但不受限于视力。举例而言，「火球术」的效果并不因生物隐形或躲藏在黑暗中而影响。

视线：两个生物间若有清楚的视线，则可以看到彼此。判定视线存在与否时，从一个生物占用的空间到另一个生物占用空间之间，不论起点和终点位置，只要能够找到一条不会通过障碍物方格的直线，这两个生物之间就有清楚的视线。若你不能看到对手（例如：你目盲或对手隐形时），无论什么情况下，你都没有视线。

昏暗视觉：可以在昏暗环境中清楚视物的能力。

运气加值：好运带来的调整值。同一人物身上的多重运气加值不能累计，只取最高者。

大量伤害：单次攻击伤害达 50 点。

精制品：制造过程极为精细的物品。若为武器或弹药，攻击检定通常可拥有+1 加值。若为防具，则通常可使防具检定减值减少 1。若为工具，则相关之技能检定可有+2 加值。

物质界：「正常」的实存界。

中型：中型生物通常身高或身长 4 到 8 尺，重 60 到 500 磅。

近战：在彼此威胁区域内相互攻击，与「远程」相对。

近战攻击：近身的实体攻击。

近战攻击加值：近战攻击检定上的调整值。

近战攻击检定：近战时的攻击检定，与「远程攻击检定」相对。见「攻击检定」。

近战接触攻击：近战时的接触攻击，与「远程接触攻击」相对。见「接触攻击」。

近战武器：为近战设计的武器。

小模型：在战术地图上代表人物或生物的缩小立体模型。

失手几率：虽然攻击检定成功，但因为攻击者不确定目标所在位置而失手的几率。见「隐蔽」。

失手几率掷骰：掷百分骰决定攻击是否失手。

调整值：检定时使用的加值或减值。正调整值为加值，负调整值则为减值。相同来源的调整值无法累计，同类型调整值通常也无法累计，若同时存在多个同类型调整值，只有最好的加值或最差的减值有效。不属于特定类别的加值或减值则可互相累计。

武僧：人物职业，具有特殊能力的武术高手。

士气加值：来自希望、勇气与决心的加值。同一人物身上的多重士气加值不能累计，只取最高者。士气加值对非智慧生物（智力值为 0 或根本没有智力值的生物）没有作用。

移动动作：可以取代正常速度移动的动作，包括：从倒地站起、抽出或收回武器、开门、装填轻型弩和移动。一轮中，人物通常只能进行一个移动动作和一个标准动作，也可以放弃一个标准动作，改为进行两个移动动作。

平凡：一般、普遍、四处可见的事物。有时代表「非魔法」。

掷骰原值：掷骰后骰子上显示的数字，尚未加上加值或减值。

天生能力：非魔法能力，如：走路、游泳（水生生物）或飞行（有翼生物）。

天生防御加值：藉由生物天赋的坚硬表皮，在 AC 上得到的加值。天生防御加值可以和 AC 上的其他加值累计（包括盔甲加值），但不能跟其他天生防御加值累计。有些法术（如：「树肤术」）会让天生防御加值获得增强加值，连带也会增高 AC。天生防御加值无法对抗接触攻击。

天生可触距离：生物近战攻击可及的距离。生物可威胁天生可触距离内所有方格。

反胃：反胃者感到胃痛如绞，无法攻击、施法、专注维持法术，或从事其他需要集中注意力的动作，而且每回合只能进行一个移动动作再加上即时动作，但不能施展瞬发法术。

抵销：消除、阻绝或终止目标或者区域内的某个效应。

负能量：来自负能量界的黑暗闪烁能量。一般而言，负能量会治疗不死生物并伤害活物。

负能量界：内层界之一，负能量的来源。

负向等级：由于吸能、法术、魔法物品或魔法效果造成生命能量损失。生物每承受一个负向等级，其技能检定、属性检定、攻击检定、豁免检定与有效等级都受-1 减值（不论生物原本掷骰检定与计算的等级为何，每得到一个负向等级，一律将其数值减 1），失去 5 点生命值。此外，施法者每承受一个负向等级，便失去一个最高等级的法术和栏位。如果此等级的法术超过一个，则由承受者决定失去哪一个。失去的法术栏位在移除负向等级之后会复原，施法者可再度使用。除非以法术移除负向等级，否则人物承受的负向等级会持续 24 小时。24 小时后，该人物必须进行强韧检定（DC=10+攻击者生命骰数/2+攻击者魅力调整值）。若检定成功，则该人物的负向等级与所有影响皆可移除。若检定失败，则该人物的负向等级亦遭移除，但该人物会失去 1 级。人物每承受 1 个负向等级，便须进行一次豁免检定。

非智慧生物：没有智力值的生物，影响心灵的法术以及士气加值对非智慧生物都没有作用。

非致死伤害：可能由于徒手击打、蓄意减弱力道的攻击、强行军、炎热或饥饿等情况造成。

非玩者人物：游戏中并非由玩家所扮演的角色，通常由地下城主扮演。与「玩者人物」相对。

副手：人物较弱或较不灵活的手（通常是左手）。使用副手攻击时，攻击检定受-4 减值。此外，以副手武器攻击时，在伤害值上只能获得力量加值的一半。

单手武器：适合单手使用的武器，如：长剑，另一手还可以持用盾牌或轻型武器。单手武器的物品大小比持用者的体型小一级。例如：中型人物适用的长剑是小型物品。

祷念：零级神术。

外层界：人死后灵魂所去的地方。这些位面居住许多强大的个体，如妖魔、恶魔与神祇。各外层界的性质会随掌控者的阵营而有所不同。

效果重迭：在相同区域或相同目标上，同时存在的多重效应或调整值。重迭的加值不能累计，只取最大者。

圣武士：与邪恶誓不两立的正义象征，可以施展神术的人物职业。

慌乱：陷入慌乱者会丢下持有的物品，即使遭遇其他危险，也会以最快的速度朝乱数方向逃离其恐惧来源。慌乱生物无法进行其他动作，而且豁免检定、技能检定和属性检定受到-2 士气减值。若被包围，慌乱生物会陷入畏缩无法攻击，只能全防御。慌乱生物可以使用特殊能力或法术逃跑，有时也别无他法。

麻痹：麻痹者会僵立在原地，无法移动也不能动作（如：受到「人类定身术」影响）。该人物的力量值与敏捷值暂时视为 0 点，而且陷入无助状态，但可以进行只需要心智的动作。飞行在空中的有翼生物遭麻痹时，会因无法鼓翅而坠落。游泳时被麻痹可能会淹死。生物可以穿越陷入麻痹生物占用的空间，无论是敌是友，但每穿过 1 格需要花费正常移动 2 格的移动力。

队伍：一群冒险者。

石化：变成石头。被石化的人物视同昏迷。如果人物变成的石头崩裂或损毁，当石化状态复原时，这些部分也会自动接回去，人物不会受伤。或者，DM 可以决定让人物永远失去部分生命值或变得衰弱。

压制：擒抱中被定身而无法动作（但非陷入无助）。

实存界：泛指所有可藉由法术、类法术能力、魔法物品或特定生物而到达的空间，包括：星界、灵界、内层界、外层界、幽影界与其他位面。「正常」的世界位于物质界。

幽影界：遍布物质界内的位面。在物质界可以经由操弄阴影来进出或控制幽影界。幽影类法术便是运用此位面内的物质。有些生物把幽影界当作往来的通道（与灵界和星界类似），所以通称为「通透界」。

白金币：白金币不如其他货币那样流通，但偶尔可以在宝藏中发现。1 白金币可以兑换 10 金币。

玩者人物：玩者在游戏中所扮演的角色，与「非玩者人物」相对。

起源点：法术或魔法效果开始生效的位置。施法者可以指定其施展法术的起源点。

伤害值：遭受攻击之后，必须从目前生命值中扣除伤害值。

正能量：来自正能量界的白色耀眼能量。一般而言，正能量会治疗活物并伤害不死生物。

正能量界：内层界之一，正能量的来源。

先决条件：要获得某个优势必须先具备的条件。

亵渎加值：源自邪恶力量的加值。同一人物或物品上的多重亵渎加值不能累计，只取最高者。

射击类武器：以机械装置将弹药射向目标的武器，

如：弓。

倒地：倒在地上。倒地者的近战攻击检定受-4 减值，除了弩之外不能使用远程武器。遭受远程攻击时，AC 可获得+4 加值。遭受近战攻击时，AC 会受到-4 加值。

种族加值：因为生物种族不同，先天构造或成长过程也有所不同，这些都可能造成种族加值。如果生物种族改变，如：死后再度转生，他会失去原本的种族加值。

射程增量：使用远程武器攻击时，在射程增量内的目标时不会受到减值。当距离每增加一个射程增量，攻击者的远程攻击检定便受-2 减值。抛掷类武器最远只能攻击 5 个射程增量的目标，射击类武器为 10 个射程增量。

距离减值：因为目标距离较远造成的远程攻击减值。见「射程增量」。

远程攻击：在远距离以远程武器进行攻击，与「近战攻击」相对。

远程攻击检定：使用远程武器的攻击检定，与「近战攻击检定」相对。见「攻击检定」。

远程接触攻击：远距离的接触攻击，与「近战接触攻击」相对。见「接触攻击」。

远程武器：远程攻击专用的抛掷或射击武器。

巡林客：特别善于在荒野中冒险的人物职业。

射线：法术产生的光束。以射线攻击时视为远程接触攻击。

长型武器：武器本身或柄较长的武器。持用长型武器可以威胁或近战攻击距离 10 尺的敌人，但大部分不能攻击邻接方格的敌人。**反应**：对无法掌握的状况做出反应。举例来说，DM 可能会要求你进行「聆听」检定，以判定你是否能对不明显的声音做出反应。

斥喝不死生物：引导负能量让不死生物畏缩的超自然能力。

法术转向：将作用中的法术指向新的目标。此动作属于移动动作，不会引发借机攻击。

反射检定：豁免检定的一种，代表矫捷程度，或闪躲攻击的灵活度。

再生：某些生物具有重新接合断肢、长出脏器、修复断骨等自行回复伤害的能力。被截断而无法接回的肢体会死掉。每种生物再生的速度请参见个别生物或法术说明。对再生生物造成的大部分伤害都视为非致死伤害，会以一定的速度复原。某些特定伤害种类，如：强酸或火焰，可以对再生生物直接造成致死伤害，这些伤害就无法自行复原。再生能力无法对抗并非造成 HP 下降的效果，如：中毒或「解离术」。

抗力加值：可以抵抗伤害，在豁免检定上获得的加值。同一人物或物品上的多重抗力加值不能累计，只取最高者。

能量抗力：有些生物可以抵抗特定类型的能量伤害，每次遭受攻击都可以减少固定数量的伤害值。举例来说，具有火焰抗力 10 的生物每次遭到火焰伤害时都可以减少 10 点伤害。能量抗力与豁免检定无关。对同一类型能量伤害的抗力（法术与怪物本身的特殊能力）不能累计，只取最高者。

掷骰结果：进行检定、攻击检定、豁免检定或掷 1d20 时，将掷骰原值再加上所有调整值就是掷骰结果。

游荡者：擅长暗中行事而非使用暴力或魔法的人物职业。

轮：游戏中的时间单位，约为游戏世界中的 6 秒钟。一般状况下，战斗时每人每轮至少可以作一个动作。

圣力加值：善良力量所造成的加值。同一人物或物品上的多重圣力加值不能累计，只取最高者。

豁免检定：回避伤害或效果时所进行的掷骰检定，分为：强韧检定、反射检定和意志检定。

魔法学派：依照法术相关特性可以分为八学派：防护系、咒法系、预言系、惑控系、塑能系、幻术系、死灵系与变化系。

抄录：将法术抄写在卷轴上。

探知：以法术或魔法物品看见或听见远方的事物。

颤栗：感到有点害怕。颤栗者的攻击检定、豁免检定、技

能检定和属性检定都会受到-2 减值。

盾牌加值：装备盾牌或其他类似盾牌的法术或魔法效果后，防御等级就会有盾牌加值。盾牌加值可以和 AC 上的其他加值累计，但不能和其他盾牌加值累计。魔法盾牌通常在原本的盾牌加值之外还会具有增强加值，整体盾牌加值比一般盾牌更高。法术和魔法物品造成的盾牌加值，通常会在受术者身旁造出一面隐形的盾状力场。对抗接触攻击时，AC 不包含盾牌加值。

生病：生病感到不适。生病者的攻击检定、武器伤害掷骰、豁免检定、技能检定和属性检定都会受到-2 减值。

银币：一般人常用的货币，10 银币可以兑换 1 金币。

体型：生物或物品的体型和体重大小，分为九种，由小至大：超微型、微型、超小型、小型、中型、大型、超大型、巨型、超巨型。

体型调整值：由于生物体型大小所造成的加值或减值。体型调整值会影响 AC、攻击检定、「躲藏」检定、擒抱检定及其他检定。

技能：人物的各种动作技巧，藉由不断训练，人物的技能会逐渐增强。

技能检定：使用技能时须进行的检定。技能检定结果=1d20+技能级数+相关属性调整值，或可以简化为 1d20+技能调整值。

技能调整值：特定技能上的加值或减值。技能调整值=技能级数+属性调整值+其他调整值（包括种族调整值、防具检定减值、状况调整值等）。人物进行特定技能检定时需加上相对的技能调整值。

技能点数：可以用来提升人物技能的数值。每次升级时，人物会获得技能点数，可以用来换取技能级数。人物可以花 1 点技能点数可以换取一个级数的本职技能，或半个级数的跨职技能

技能级数：代表人物在某项技能上的训练或经验。技能调整值包含技能级数，技能级数越高，越容易通过技能检定。

小型：小型生物通常身高或身长 2 到 4 尺，重 8 到 60 磅。

术士：具有天赋魔法能力的人物职业。

占用空间：生物能有效发挥攻击力所需的空间。占用空间为正方形，所以数值上只列出边长。举例来说，占用空间 10 尺的生物其实会在战术地图上占据 10 尺长 10 尺宽的正方形空间。占用空间会影响到一条走廊内有多少生物可以并排前进，也会影响到多少生物可以围攻同个敌人。占用空间取决于体型大小与外观形状，有时又称为战斗空间。

特殊本领：怪物或人物拥有的特殊能力。请参阅《怪物图鉴》中的说明。

速度：生物进行一个移动动作时能移动的最大距离。

法术：一次性的魔法效果，分为奥术与神术。牧师、德鲁伊、圣武士和巡林客可以施展神术。吟游诗人、术士和法师可以施展奥术。另外还可依特性分为八个学派。

储有法术物品：储有施法步骤已部分完成的魔法物品（通常是卷轴），施法者只要完成后续咒语或手势即可触发。使用者的职业等级必须高到能够施展该等级的法术，否则会有一定的法术失败几率。但卷轴上的法术不一定要是已知法术。使用储有法术物品属于标准动作，会引发借机攻击。

法术失效几率：因为施法时的不利情况而造成法术失败的几率。**法术等级**：区分法术强弱的等级，从零级到九级。

类法术能力：类似法术效果的特殊能力，通常其效果与同名法术相同。

法术准备：法师、牧师、圣武士、巡林客和德鲁伊在施法前必须事先进行的步骤。法师必须仔细研读法术书，神术施法者必须进行祈祷或冥想。施法者通常会事先完成法术的前几个或最长的步骤，等到真的要施展时，只要完成剩下的步骤即可（念出特定的咒语、比出手势、准备特殊的物品或以上三者皆有）。准备好的法术只能施展一次，必须再准备一次才能再次施展。术士和吟游诗人不须准备法术。

法术抗力（SR）：生物或物品抵抗法术或类法术能力的特殊防御能力，但不能对抗超自然能力。如果你的法术受到对方的法术抗力所阻碍，你便须进行施法者等级检定，检定结果若大于或等于受术者对该法术的法术抗力，法术才能发生效果。

法术栏位：施法者心中每日可以承载特定法术等级的「空间」。准备法术时，施法者必须将法术填在栏位中，但可留下一些栏位晚一点再准备。施法者可以将较低等级的法术填入高等级栏位。

即发法术物品：可产生法术效果的魔法物品（如法杖）。只要施法者的职业法术列表中有某法术，即使还未习得该法术，仍可使用具有该法术效果的即发法术物品，但使用前须先确定物品中的法术为何。使用即发法术物品只须念出一个命令，不须手势也不须任何施法步骤，属于标准动作，不会引发借机攻击。

法术功效：同一法术可造成的不同效果，施法者在施法时可指定要使用何种法术功效。例如：「次级复原术」、「解除魔法」和「唤起死灵」都有多种功效。

施法者：能够施法的人物。

泼溅武器：泼溅武器属于远程武器，落地后会爆开，内容物四处飞溅，不仅击中目标，还会波及周遭 5 尺内所有生物。以泼溅武器攻击目标时，视同远程接触攻击。

自发施法：牧师的特殊能力，可以将事先准备好的法术（不包括领域法术）临时转换成等级相同或较低的治疗伤害法术或造成伤害法术，即使他事前并未准备该类法术也可以。德鲁伊也有类似能力，可以将事先准备好的法术临时转换成等级相同或较低的召唤盟友法术。

方格：战术地图上的方格。每个方格都是 1 吋正方，代表游戏世界中的 5 尺正方区域。在本书中，「1 格」和「5 尺」通常代表相同意义。

稳定：昏迷而且目前生命值介于-1 到-9 之间，但未濒死。由濒死恢复到稳定状态的人物每轮不再自动失去生命值。

效果累加：可以累计的效果。一般而言，某次检定或掷骰时，不同来源、不同种类或不属于任何种类的调整值可以相互累计。如果种类相同或来源相同（同样法术连续施展两次）则不能累计，只取最高的加值或最差的减值进行计算。闪避加值和环境加值则是例外，同类型的加值可以累计。法术效果如果不能累加则会重迭而同时存在，视效果不同，其中之一可能无法生效。

恍惚：人物所受非致死伤害值与他的目前生命值相等时，该人物便陷入恍惚。恍惚者每回合只能进行一个移动动作或一个标准动作，也不能进行整轮动作。

标准动作：最基本的动作型态，包含近战攻击、远程攻击、施法和使用魔法物品。一个正常回合中，人物可以进行一个移动动作和一个标准动作，但不能进行两个标准动作。

力量：衡量人物肌肉强度和力道的数值。

震慑：被震慑者在 AC 上失去敏捷加值，还会受到-2 减值，持用的物品会掉落在地上，而且无法进行任何动作。

受术者：受到法术影响的生物。

子学派：法术学派以下更细的分类。例如：魅惑和胁迫是惑控系的子学派。

亚种：生物种类以下更细的分类。例如：人类和精灵都属于人形生物的亚种。

超自然能力：带有魔法的特殊能力，使用时不会引发借机攻击。解除魔法、施法干扰和法术抗力都对超自然能力无效。然而，在魔法被压抑或阻绝的区域中，如：「防魔法力场」，超自然能力无法作用。与「天生能力」、「特异能力」、「类法术能力」相对。

压抑魔法：使魔法效果停止作用，但并未将其除去。当压抑结束，若魔法效果持续时间未终止，便会再起作用。

伏击：战斗开始前，只要有部分参与战斗的人员未注意到敌方，就会被伏击。在这种情况下，在正常战斗轮之前会有一次伏击轮，只有警觉到敌人的人物才能动作，依先攻权数值由高到低，每个人只能进行一个移动动作或一个标准动作。未注意到敌方者在整个伏击轮中都处于措手不及状态，直到正常战斗轮才能恢复动作。

受到伤害：被攻击而受到致死或非致死伤害。敌人造成的伤害值和受到的伤害值未必相同，因为有些特殊防御可以降低或抵销特定伤害类型。

取 10：特定技能检定时，为减低失败几率，直接将掷骰原值视为掷出 10。在战斗中或无法专心时，不能取 10。

取 20：特定技能检定时，人物不断重试，所以直接将掷骰原值视为掷出 20。取 20 至少需要花费连续进行 20 次技能检定的时间，大约 2 分钟。在连续重试的过程中，一定会失败不少次，所以，如果该检定失败会造成不好后果，就不能取 20。

目标：攻击、法术、超自然能力、特异能力或魔法效果作用的对象。如果以法术攻击，目标又称为受术者。

暂时生命值：因为某些法术（如：「援助术」）或魔法效果而暂时获得的生命值。受伤时，伤害值会先由暂时生命值中扣除，如果不足，剩下的伤害值才从实际生命值中扣除。暂时生命值会使人物的总生命值超过生命值上限。

重击威胁：可能造成重击。

重击范围：会造成重击的掷骰值范围，通常为 20，某些武器则是 19-20 或 18-20。无论攻击掷骰是否落在重击范围，未命中的攻击就不能形成重击。

威胁：不须移动就可以进行近战攻击的范围。生物通常可以对天生可触距离内的所有方格构成威胁，无论是否轮到他的回合。中型或小型生物可以威胁所有邻接的方格，大型生物威胁范围更大，而体型不到小型的生物只能威胁本身所在的方格。

威胁区域：对手近战可及的范围。一般来说，人物可以威胁邻接的方格，但持用长型武器可以威胁更远的距离。在敌人威胁区域中进行某些动作会引发借机攻击。

抛掷类武器：直接掷向对手造成伤害的远程武器，如：矛。与「射击类武器」相对。

超小型：超小型生物通常身高或身长 1 到 2 尺，重 1 到 8 磅。

完全隐蔽：攻击具有完全隐蔽的目标会受到 50%失手几率。完全隐蔽会阻挡视线。见「隐蔽」。

完全掩蔽：攻击具有完全掩蔽的目标必然失手。完全掩蔽会阻挡视线和效果线。见「掩蔽」。

接触攻击：攻击者只须触及到对方，不须击穿防具，因此对方的盔甲加值、盾牌加值和天生防御加值（包含作用于这三者的增强加值），都不计入防御等级。

接触法术：施法者必须接触目标生物或物品才能生效的法术。对非自愿目标施展接触法术必须进行接触攻击。

已受训：级数 1 级以上的技能。有些技能即使未受训也可以使用，级数视同 0 级。但有些，如：「辨识法术」，必须受过训练才能使用。

通透界：常被当作来往通道的位面。星界、灵界和幽影界都称为通透界。

回合：每轮中，换到某人物动作时，称为该人物的回合。视状况不同，一回合中可以进行一或多个动作。

驱散不死生物：引导正能量以驱散或毁灭不死生物的超自然能力。

驱散状态：遭到驱散的不死生物会尽可能逃跑 10 轮（1 分钟），若无法逃跑则会陷入畏缩。

驱散检定：掷 20 面骰加上魅力调整值，以决定可以导引多强的正、负能量来驱散或斥喝不死生物。

驱散伤害：掷 2d6+牧师等级+魅力调整值，以决定可驱散或斥喝不死生物的生命骰数总值。

双手武器：适合双手使用的武器，如：巨剑。双手武器的物品大小与持用者的体型相同。例如：中型人物适用的巨剑是中型物品。

类别：见「生物类别」。

徒手攻击：未持任何武器进行近战攻击。

徒手击打：未持任何武器击中对手时，通常造成非致死伤害。武僧的徒手击打可以造成致死伤害。

昏迷：倒地并陷入无助。若目前生命值在-1 到-9 之间，或是受到的非致死伤害值超过目前生命值，人物便会昏迷。因为生命值低于 0 而昏迷的人物每小时有 10%的几率会稳定伤势而清醒。因为非致死伤害过高而昏迷的人物每分钟有 10%的几率会清醒但陷入恍惚。

未受训：没有级数的技能。有些技能即使未受训也可以使用，级数视同 0 级再加上调整值。但有些必须受过训练才能使用。

即效物品：可利用一般使用物品的方式启动效果的魔法物品。举例来说，喝药水、挥动魔法剑、以透镜观察物品或穿上斗篷等。使用者无须事先知道其效用，只要装备或使用时，效果自动发生。

意志检定：豁免检定的一种，代表心智的内在力量，以及心灵承受攻击的能力。

感知：衡量人物意志力、理解力、观察力和直觉等的数值。

法师：钻研奥术知识的人物职业。

特殊能力和状态

特殊能力（SPECIAL ABILITIES）

从本质上划分，特殊能力要么是特异能力，要么是类法术能力，要么是超自然能力。

特异能力（Extraordinary Abilities）（Ex）：特异能力不含魔法。但是不经过大量的训练是无法学会和运用特异能力的。能干扰或中断魔法的方式和区域不会对特异能力产生作用。

类法术能力（Spell-Like Abilities）（Sp）：就像它的名字所意味的那样，类法术能力是类似施法的魔法能力。类法术能力会受到法术抗力影响，法术*解除魔法*（*dispel magic*）对它也有效。在魔法受到抑制或无效的区域（比如*反魔场*（*antimagic field*））内类法术能力无法运作。

超自然能力（Supernatural Abilities）（Su）：超自然能力也带有魔法性质，不过不同于类法术能力。超自然能力在魔法受到抑制或无效的区域（比如*反魔场（antimagic field）*）里无法运作，但不受法术抗力影响。超自然能力的效果无法驱散也不能被反制。

表格：特殊能力类型			
	特异能力	类法术能力	超自然能力
驱散	无效	有效	无效
法术抗力	无效	有效	无效
反魔场	无效	有效	有效
借机攻击	否	是	否
驱散：*解除魔法（dispel magic）*和其它类似法术对这类能力的效果有效吗？			
法术抗力：法术抗力可以保护一个生物免受这些能力影响吗？			
反魔场：*反魔场（antimagic field）*或类似的魔法能压制这些能力吗？			
借机攻击：运用这些能力会引发借机攻击吗？			

属性值减少（ABILITY SCORE LOSS）

许多种类的攻击方式会导致属性值减少，这分为属性伤害（ability damage）和属性吸取（ability drain）。属性伤害造成的属性值丢失会以每种属性每天一点的速率回复（如果人物可以全天卧床休息，速率会提高一倍），法术*次等复原术*（*lesser restoration*）和*复原术*（*restoration*）也可以补偿属性伤害。属性吸取的效果是永久的，不过*复原术*可以恢复失去的点数。

任何属性值的减少都会使人衰弱，在某一属性上失去全部点数更是毁灭性的打击。

• 力量为 0 意味着人物根本不能移动。他只能无助的躺在地上。
• 敏捷为 0 意味着人物根本不能移动。他只能无助的、僵硬的、毫不动弹的站着。
• 体质为 0 意味着人物死亡。
• 智力为 0 意味着人物无法思考，无助的陷入昏迷状态中。
• 感知为 0 意味着人物坠入深沉无边的梦魇，陷入无助。
• 魅力为 0 意味着人物陷入痴呆、昏迷且无助。

不必记录负的属性值。一个人物的属性值不能降到 0 以下。某项属性值为 0 与无属性不同。

一些法术与能力可以造成属性值下降的效果，但与属性值减少是不一样的。在法术或能力持续时间结束后这类效果将消失，并且属性值会立刻回复到先前的状态。

如果人物的体质属性值下降，那么体质属性修正值上的降低会让他失去生命值，体质属性修正值每降低一点失去的生命值等于生命骰数。属性伤害或属性吸取不可能将生命值降低到少于每生命骰数 1 点。

某些生物的属性吸取能力属于超自然能力，需要在进行特定种类的攻击。当此类生物被敌人攻击时无法从敌人那里吸取属性，就算敌人徒手击打或运用天然武器攻击也是一样。

反魔法（ANTIMAGIC）

反魔场（*antimagic field*）法术或效果可完全抵消魔法。反魔法效果具有下列力量和特性。

• 在反魔法区域，法术、类法术能力和超自然能力无法运作（但特异能力仍然有效）。
• 反魔法能力无法驱散魔法，但能压制魔法。一旦一个魔法效果不再受反魔法能力影响（反魔法能力消失，或魔法效果的中心移出等等），魔法将恢复。持续时间尚未结束的法术将重新发挥作用，魔法物品再次可以使用，以及类似情况等。
• 假如一个法术的效果区域一部分处于反魔法区域，另一部分处于普通区域，并且法术的中心点在反魔法区域外，那么在普通区域内法术依然有效。如果法术的中心在反魔法区域内，法术会被压制。
• 魔像以及其它的构装生物、元素生物、位面生物和实体不死生物可以在反魔法区域正常活动（尽管反魔法区域如常的压制它们的施法能力、类法术能力和超自然能力）。不过如果这类生物是被召唤而来或创造出来的，那么见下文。
• 被召唤或创造而来的任何类型生物，以及虚体不死生物，当它们进入反魔法区域时会消失不见。当反魔场移开后它们会重新出现在原地。
• 具有持续效果的魔法物品在反魔法区域无法使用，但是它们的效力不会被撤消（因此尽管取不出次元袋里的物品，但也不会溢出或永久消失）。
• 位于相同地方的两个反魔场不会互相抵消，也不会叠加。
• 法术*力墙术*（*wall of force*）、*虹光法墙*（*prismatic wall*）和*虹光法球*（*prismatic sphere*）不受反魔法能力影响。法术*破除结界*（*break enchanment*）、*解除魔法*（*dispel magic*）和*高等解除魔法*（*greater dispel magic*）无法驱散反魔法能力。法术*裂解术*（*mage's disjunction*）每施法者等级有 1%的几率能摧毁*反魔场*。如果一个*反魔场*未被*裂解术*摧毁，在它里面的所有物体都不会被裂解。

盲视和盲感（BLINDSIGHT AND BLINDSENSE）

一些生物具有盲视能力，这是一种特异能力，它们在不通过视觉的情况下可以采用非视觉器官（或综合运用这类器官）来有效的行动。这类感觉包括微小的震动、灵敏的嗅觉、敏锐的听觉或声纳。这项能力可以让隐形或隐蔽（甚至魔法黑暗）对其无效（但依然无法看见灵体生物）。这项能力具有一定的范围，见生物具体描述。

• 生物无法运用盲视辨别颜色和视差，也无法使用盲视阅读。
• 盲视不会使生物遭受凝视攻击（黑暗视觉不是如此）
• 使其失明的攻击不会对运用盲视的生物造成惩罚。
• 如果盲视是基于听觉的话，那么使其失聪的攻击会阻碍盲视能力。
• 在水下可运用盲视，在真空则不行。
• 盲视忽视移位（displacement）或朦胧（blur）效果。

盲感（Blindsense）：另外一些生物具有盲感能力，一种可以让它们察觉到看不见的物体，但没有盲视精确的次等能力。拥有盲感能力的生物通常不需要做侦察和听觉的技能检定来发现和定位盲感能力范围的其他生物，前提是两者之间有效果线。对于盲感生物来说，无法看见的生物依然处于全隐蔽状态（50%失手率），并且盲感生物攻击隐蔽状态的敌对生物时仍然会有正常的失手机会。能见度依然会影响盲感

生物的移动。在被其无法看见的生物攻击时，盲感生物仍然无法获得防御等级上的敏捷加值。

喷吐武器（BREATH WEAPON）

利用喷吐武器的生物实际上是把某些东西从嘴中喷出（而不是用法术或其它魔法效果创造出来）。喷吐武器每天的使用次数是有限的，或者是在两次使用喷吐武器之间有个最小时间间隔。这类生物通常都足够聪明到知道把喷吐武器留到真正需要使用的时候。

• 使用喷吐武器通常是标准动作。
• 不需要做攻击判定。气息会填满对应的区域。
• 在喷吐区域内的生物必须做相应的豁免检定，否则就要承受喷吐造成的全部伤害。在大部分情况下，成功通过豁免检定的人物仍须承受一半伤害或其它减弱了的伤害。
• 除非特别指明，喷吐武器属于超自然能力。
• 生物免疫它们自己的喷吐武器。
• 无法呼吸的生物依然能够使用喷吐武器。

魅惑和胁迫（CHARM AND COMPULSION）

许多能力和法术可以使人物和怪物的意识变的模糊，让他们处于敌我不分的状态--或更糟糕的是，诱使他们认为先前的朋友是目前最大的敌人。两类能影响角色和动物的惑控效果是：魅惑（charm）和胁迫（compulsion）。

通过魅惑另一个生物可以使魅惑者能与被魅惑者交上朋友，或为其受害者提出行动建议，但奴役状态并不是完全可靠的，也不是完全无思想的。这种魅惑包括各种各样的魅惑（*charm*）法术。实质上，被魅惑者仍保有自由意志，但会基于被扭曲的世界观而做出决定。

• 被魅惑的生物不能获得任何魔法能力来理解新朋友的语言。
• 被魅惑的人物保有原先的阵营，只是他认为魅惑者是一个密友，并且他的建议和指引都是十分重要的。
• 仅仅在先前的盟友威胁到他新朋友的情况下被魅惑者才会与老盟友作战。即使这种情况下，只要有任何成功的可能，被魅惑者就会使用他可以采用的最不致命的手段与他们战斗（正如他处于两个真实的朋友之间的战斗时一样）。
• 如果被魅惑者的主人要求他去做正常情况下即便是为了密友也不会做的事情时，被魅惑者可以利用魅力检定与主人进行对抗来抗拒主人指示和命令。如果检定成功，他就不会执行这项命令，但仍然处于被魅惑状态。
• 被魅惑的人物决不会执行明显属于自杀或自残的指令。
• 如果魅惑者命令他的手下做一些受术者会强烈反对的事时，被魅惑者可以尝试做一次新的豁免检定来完全摆脱影响。
• 当被魅惑者遭到魅惑者或明显是魅惑者盟友的攻击时，他将自动从魅惑法术或效果中解脱出来。

胁迫则完全不同。胁迫能力无视目标的自由意志或简单的改变目标的思维方式。魅惑使施法者成为目标的朋友，胁迫使目标完全服从于施法者。

不管一个人物是被魅惑还是被胁迫，他都不会主动向主人提供未被问及的信息或策略。

免疫寒冷（COLD IMMUNITY）

一个免疫寒冷的生物不受寒冷伤害。但更易被火所伤，火系伤害将为原先的一倍半（+50%），不管这种伤害是否允许进行豁免检定，或检定是否通过。

伤害减免（DAMAGE REDUCTION）

有些魔法生物具有立即治疗武器伤害或完全忽视击打伤害的超自然能力。

伤害减免中数值部分表示的就是该生物可以从正常物理中忽视的生命值。通常某些特定的武器能克服伤害减免。这类武器的信息和伤害减免的数值是用一斜线（/）分开的。伤害减免也许会被特殊材质武器、魔法武器（任何具有+1 或更高增强加值的武器，但不包括精制品武器带来的增强加值）、特定种类的武器（比如挥砍类武器或钝击类武器）、带有特定阵营的武器所克服。如果斜线后面是一短横（–），那么这意味着该能力对所有类型的武器都有效，没有武器能克服这种伤害减免。

从带有+1 或更高增强加值的弹射武器上发出的弹药在处理克服伤害减免时视作魔法武器。类似的，从带有特定阵营的弹射武器上发出的弹药获得弹射武器本身的阵营（再加上弹药先前已有的任意阵营）。

一旦伤害减免完全抵消了一次攻击的伤害，它就同时可以抵消掉这次攻击的所附带的大部分附加效果，例如伤口性毒素、武僧的震慑攻击、和伤口性疾病。伤害减免无法抵消接触攻击、该攻击附带的能量伤害、能量吸取。同样也不对抵消吸入、摄入或接触传播的毒素或疾病。.

因伤害减免产生的无效攻击不会干扰施法。

法术，类法术能力和能量攻击（甚至非魔法火焰）忽视伤害减免。

有些时候伤害减免代表生物受到的伤害会被立刻治愈。有些时候伤害减免代表生物拥有强韧的皮肤或肉体。无论哪种情况，人物都将看到普通伤害不起作用。

如果一个生物从不同来源获得多项伤害减免，那么两种伤害减免效果不能叠加。这时该生物在不同情况下可以获得当时最好的伤害减免的效果。

黑暗视觉（DARKVISION）

黑暗视觉是一种特异能力，它令生物在无光的情况下仍能视物，视觉范围见生物描述。黑暗视觉只能看到黑白画面（无法分辨色彩）。它无法让人物看见他看不见的东西--隐形的物体依然是隐形，幻术看上去还是它看起来的样子。同样的，黑暗视觉会使生物遭受正常的凝视攻击。光的存在不会干扰黑暗视觉。

夺命攻击（DEATH ATTACKS）

在大多数情况下，夺命攻击允许受害者进行一次强韧检定来避免伤害。但是如果未通过豁免检定，人物将立刻死亡。

• 被夺命攻击杀死的生物无法利用法术*死者复活*（*raise dead*）来进行重生。
• 夺命攻击有即死效果。受害者无法靠稳定伤势来存活。
• 倘若有必要，一个死亡的人物不管是怎样死的，都记为-10的生命值。
• 法术*防死结界*（*death ward*）保护人物不受夺命攻击影响。

疾病（DISEASE）

当一个人物被脏污的攻击所伤，或接触到带有疾病源的物品，或吃下被疾病污染的食物和饮水，他必须立刻进行一次强韧检定。如果成功，疾病没产生效果--他的免疫系统击退了传染病。如果失败，在潜伏期后他将受到伤害，之后每过一天他都要进行一次成功的强韧检定来避免再次受害。两次豁免检定成功表明他击败了疾病并恢复健康，不再受伤害。这些强韧豁免检定可以秘密进行，让玩家无法得知疾病是否得到控制。

疾病描述：

疾病有许多症状，并可经由一些传染源传播。一些典型疾病的特性在表“疾病”中作了概括说明，定义见下文。

疾病: 疾病名称用*斜体*印出的属于超自然能力。其它的属于特异能力。

*感染方式:*疾病传播的方法--摄入（ingested）、吸入（inhaled）、伤口（injury）或接触（contact）。要注意有些伤口性的疾

病可以通过一个很小的伤口传播，甚至是一个跳蚤咬的伤口，而大部分的吸入性疾病也可通过摄入而被感染（反之亦然）。

DC：用来预防感染（假设该人物已经被感染了）、避免每次的重复伤害、恢复健康的强韧检定难度等级。

潜伏期：伤害开始前的一段时间。

伤害：在潜伏期结束后以及之后的每天人物将承受的属性伤害。

疾病的种类：疾病包括以下类型：

失明症（*Blinding Sickness*）：通过被污染的水传播。

失心热症（*Cackle Fever*）：症状包括高烧，意识模糊，以及经常发出阵阵狂笑。也称为"狂喊症（the shrieks）"。

热魔症（*Demon Fever*）：经由老鬼婆（night hags）传染。能导致永久的属性吸取。

寒魔症（*Devil Chills*）：经由巴霸魔（barbazu）和深狱炼魔（pit fiends）传染。必须经过三次成功的豁免检定才能恢复健康，而不是通常的两次。

腐热症（*Filth Fever*）：经由凶暴鼠（dire rat）与食腐兽（otyughs）传染。当伤口处于肮脏的环境中时也会感染。

脑热症（*Mindfire*）：患者感到脑袋焦炽般的烧热。导致昏迷。

腐尸症（*Mummy Rot*）：经由木乃伊传染。成功的豁免检定也不会使感染者恢复健康（但仍能避免伤害）。

红肿症（*Red Ache*）：患者肤色转红、肿胀、发热。

颤栗症（*The Shakes*）：患者会不由自主的抽搐发颤和痉挛。

胶质症（*Slimy Doom*）：患者会由内到外逐渐变成有感染性的粘稠物。能导致永久的属性吸取。

表：疾病

疾病	**感染方式 DC**	**潜伏期**	**伤害**
失明症	摄入 16	1d3 天	1d4 力量 [1]
失心热症	吸入 16	1 天	1d6 感知
热魔症	伤口 18	1 天	1d6 体质 [2]
寒魔症 [3]	伤口 14	1d4 天	1d4 力量
腐热症	伤口 12	1d3 天	1d3 敏捷, 1d3 体质
脑热症	吸入 12	1 天	1d4 智力
腐尸症 [4]	接触 20	1 天	1d6 体质
红肿症	伤口 15	1d3 天	1d6 力量
颤栗症	接触 13	1 天	1d8 敏捷
胶质症	接触 14	1 天	1d4 体质 [2]

1 当人物受到 2 或更高的伤害时，他必须做一次额外的强韧检定，失败则永久目盲。

2 当伤害发作时，他必须成功通过一次额外的强韧豁免，否则受到 1 点的永久属性吸取而非原来的属性伤害。

3 必须经过三次成功的豁免检定才能恢复健康。

4 成功的豁免检定也不会使感染者恢复健康。只有魔法医疗才能治愈。

治疗疾病

可以使用医疗（Heal）技能照看患者。在每一次患者进行豁免检定时，医护者同时进行一次医疗技能判定。如果医疗技能判定结果较高，患者可以采用医疗技能判定结果代替自己的豁免检定结果来对抗疾病效果。患者必须处于医疗者的照料下，并且必须之前休息了至少 8 小时。

属性伤害造成的属性值丢失会以每天一点的速率回复，即使人物依然在染病中也是这样。这意味着患有轻微疾病的人物可以抵抗住疾病而不会积累伤害。

能量吸取和负向等级（ENERGY DRAIN AND NEGATIVE LEVELS）

一些恐怖的生物，尤其是不死生物，拥有在战斗中吸取目标生物等级的可怕超自然能力。这些生物利用能量吸取来汲取受害者的部分生命力。大多数能量吸取攻击要求一个成功的攻击掷骰--仅靠身体接触是不够的。一次成功的能量吸取攻击给予对手一个或更多的负向等级。生物的每个负向等级会给其带来下列惩罚。

–在所有技能检定和属性检定上获得-1 的减值。

–在所有攻击掷骰和豁免检定上获得-1 的减值。

–生命值-5。

–有效等级-1（当计算或检定需要用到人物等级时，每个负向等级都会将其减 1）。

如果受害者可以施法，他将失去一个当前可用的最高等级法术，如同他已经施展过一样（如果他有好几个最高等级的法术，他可以选择失去哪一个）。此外，在他之后准备或恢复法术时，他会失去一个最高等级的法术栏位。

负向等级状态会持续 24 小时，或者被法术移除，例如*复原术*（*restoration*）。24 小时之后，受害者必须进行强韧检定（DC 为 10+1/2 攻击者的 HD+攻击者的魅力修正值）。（该 DC 在攻击者的描述中提供。）如果成功通过检定，负向等级将消失且不造成任何伤害。受害者必须为每个负向等级分别做一次独立的检定。如果失败，负向等级也会消失，但受害者的等级会降低一级。

如果一个人物承受的负向等级至少等同于他当前等级，或者等级被吸取后降到一级以下，那么他将立刻死亡。根据杀死他的生物的种类，在下一个夜晚他有可能重生为一个同种怪物。如果没有重生成怪物，那么他将重生为尸妖（wight）。

每造成一个负向等级，攻击者都能获得 5 点暂时生命值（不过利用法术或类似手段造成负向等级则不能如此）。

灵化状态（ETHEREALNESS）

相位蜘蛛和某些特定种类的生物能在以太位面生存。当位于以太位面时，该生物称为灵体（ethereal）。与虚体生物不同，灵体生物并不会显现在主物质位面。

灵体生物是主物质位面生物看不到，听不见，摸不着也闻不到的。连大部分的魔法攻击对他们也无效。法术*识破隐形*（*see invisibility*）和*真知术*（*true seeing*）可以发现灵体生物。

灵体生物在主物质位面的视力和听力范围为 60 尺半径，但固态障碍物可以阻碍视听（例如一个灵体生物无法看穿一堵物质墙）。一个处于主物质位面固态物体之内的灵体生物无法视物。主物质位面的物体对灵体生物来说是灰暗而不清晰的，虚无缥缈的。灵体生物无法影响主物质位面，用魔法也不行。但是灵体生物和其它灵体生物或物品可以产生相互影响，其方式和主物质位面生物和主物质生物物品之间的影响方式相同。

即使位于主物质位面的生物能看见灵体生物，灵体生物也还是处在其它位面上。只有力场效果才能影响灵体生物。在另一方面，如果双方都是灵体生物，那么它们之间可以正常的互相影响。

一个主物质位面产生的力场能延伸到以太位面，因此*力墙术*（*wall of force*）可以阻挡灵体生物，*魔法飞弹*（*magic missile*）能击中灵体生物（前提是施法者可以看到灵体生物）。凝视效果和防护系法术也可从主物质位面拓展到以太位面。但这些效果均不能从以太位面拓展到主物质位面。

灵体生物可以随意向任何方向移动（包括上和下）。他们无须在地面行走，固态物质无法阻挡他们（当他们的眼睛被固态物质包围时无法视物）。

幽魂（ghost）拥有显现（manifestation）的能力，可使它在象虚体生物一般显现在主物质位面。当然，他们仍然处于以太位面，而且另一个灵体生物能正常的影响显现中的幽魂。

在水中灵体生物象在空气中一样行动自由。灵体生物不会跌落也不会受到跌落伤害。

反射闪避与精通反射闪避（EVASION AND IMPROVED EVASION）

这两项特异能力允许目标通过跳跃和转身来躲避区域伤害。游荡者和武僧具有反射闪避与精通反射闪避能力职业特性，但某些其他生物也拥有这些能力。

如果某种伤害可以通过成功的反射豁免而只受一半伤害，那么拥有反射闪避的人物通过检定将不受伤害。

就象利用反射豁免，一个人物必须要有空间来进行闪避。一个被绑住或挤在狭窄区域的人物无法使用反射闪避。

同样和反射豁免一样，反射闪避是被动能力。人物不必知道攻击来临就可以使用反射闪避。

穿着中型和重型盔甲的游荡者和武僧不能使用反射闪避。一些将反射闪避作为天生能力的生物不受这个限制。

精通反射闪避类似反射闪避，除了人物未通过反射豁免检定也只受一半伤害。

快速痊愈（FAST HEALING）

拥有这项特异能力的生物可以以特别快的速率回复生命值。除非特别注明，否则快速痊愈类似于自然痊愈。

在这些生物的回合开始时它们会医疗回复特定点数生命值（取决于具体描述）。

不象再生（regeneration），快速医疗不能重新长出或接上失去的身体部位。

一个同时承受正常伤害和非致命伤害的生物将首先治疗非致命伤害。

快速医疗无法恢复因饥饿、口渴和窒息而损失的生命值。

快速医疗不会增加当生物变形（polymorph）时获得的生命值。

恐惧（FEAR）

法术、魔法物品和某些怪物可以对人物产生恐惧效果。在大多数情况下，人物可通过一次成功的意志豁免检定来抵抗这种效果，失败则意味着人物陷入战栗、惊惧或恐慌状态。

战栗（Shaken）：战栗状态下的人物攻击检定、豁免、技能检定以及属性检定都受到-2 士气减值。

惊惧（Frightened）：惊惧状态的人物同样处于战栗状态，同时还会以最快的速度逃离恐惧源。他们会选择逃跑的路线。除了上述限制外，一旦他们跑出可以看到（或听到）恐惧来源的地方就可以控制自己的行为。然而，如果他们还处在恐惧期间，当之前的恐惧源再次出现时他们会被迫再次逃离。若人物无法逃跑便会战斗（但仍处于战栗状态）。

恐慌（Panicked）：恐慌状态的人物同样处于战栗状态，同时他们会以最快的速度逃离恐惧源。除了都是远离恐惧源外，逃跑路线是随机。他们会远离遇到的其它危险而不是面对这些。无法逃跑则进入畏缩状态（cower）。

变的更恐惧（Becoming Even More Fearful）：恐惧效果是可积累的。一个战栗状态的人物再次遭受到战栗影响的话将处于惊惧状态。而一个战栗的人物被惊惧影响的话将处于恐慌状态。一个惊惧状态的人物受到战栗或惊惧影响的话会处于恐慌状态。

免疫火焰（FIRE IMMUNITY）

一个免疫火焰的生物不受火焰伤害。但更易被寒冷所伤，寒系伤害将为原先的一倍半（+50%），不管这种伤害是否允许进行豁免检定，或检定是否通过。

气化形体（GASEOUS FORM）

某些生物拥有某种超自然或类法术能力，能将形体变成一团蒸汽或气体云雾。

气化形体状态下的生物不能跑但能飞。他们能象蒸汽或气体一样四处走动或行动，例如从门缝穿过。但是他不能穿过固体物质。气化生物不能进行物理攻击，也不能施展需要言语、动作、材料或器材成分的法术。他们会失去他们的超自然能力（当然，气化形体这一超自然能力除外）。

气化生物具有 10/魔法的伤害减免。法术，类法术能力和超自然能力对他们发挥正常的效果。气化生物失去所有物质盔甲带来的好处（包括天生盔甲），但体型、敏捷、偏斜加值以及力场盔甲带来的加值仍有效。

气化生物不需要呼吸，也免疫那些因呼吸而受到的伤害（比如穴居人恶臭或毒气等等）。

气化生物不能进入水或液体中。他们既不是灵体生物也不是虚体生物。风和其它的空气流动会将他们吹向下风方向。但最强劲的风也不会吹散或伤害气化生物。

把气化生物和自然界的薄雾分辨开需要通过一个 DC 15 的侦察技能检定。尝试在薄雾，烟或其它气体中躲藏的气化生物有+20 的加值。

凝视攻击（GAZE ATTACKS）

尽管美杜莎的凝视很知名，但凝视也能魅惑、诅咒，甚至杀戮。不是法术产生的凝视攻击属于超自然能力。

处于凝视攻击范围内的每个人物在他每轮开始时必须进行一次豁免检定（强韧或意志）。

敌对者可以把眼睛从该生物的脸上移开，通过看他的身体、注视他的影子、或利用光洁的表面来追踪生物。每轮人物有 50%的机会不用做豁免检定。在这种情况下，具有凝视攻击能力的生物相对敌对者处于隐蔽状态。敌对者也可以闭上眼睛，转过身去，或蒙住眼睛。在这些情况下就不必做豁免检定。对于这类的敌对者，具有凝视攻击能力的生物处于全隐蔽状态。

具有凝视攻击能力的生物可以主动尝试以一个攻击动作使用它的凝视攻击。在凝视攻击范围内该生物只需指定一名敌手，该敌手必须进行豁免检定。如果目标采取上文所述的对抗凝视攻击的措施，他就有可能避免豁免检定（移开眼睛 50%，闭上眼睛 100%）在同一轮中敌手也许需要防御两次凝视攻击，一次是在他自己的行动轮之前，一次是攻击生物的行动轮中。

看着具有凝视攻击能力的生物的影像（诸如镜中的镜像或幻术影像）不会遭遇凝视攻击。

生物免疫自己的凝视攻击。

如果能见度有限（微弱的光，一场雾，或类似情况）而导致隐蔽，那么人物在对应轮内有机会不必进行豁免检定，该机会等同于该种程度隐蔽导致的失手率。这个机会与移开眼睛而避免进行豁免的机会不累计，而是单独判定。

隐形生物无法使用凝视攻击。

使用黑暗视觉的角色在完全的黑暗中会和正常情况一样受凝视攻击影响。

除非具体说明，具有凝视攻击的生物可以控制自己的凝视攻击并在愿意的时候"关掉"它。

虚体（INCORPOREALITY）

幽灵（spectres）、缚灵（wraiths）和其他一些生物没有肉体身体。这类生物没有实质形体，非魔法的物质或能量无法接触到这类非实体生物。同样的，它们也不能使用物体或对物体施加物理影响。但是，虚体生物具有明确的存在，这使得有时它们可以对实体生物进行一种类似物理攻击的影响。虚体生物和人物处在一个位面，这就使得人物有机会影响到它。

虚体生物只可能被其他虚体生物、魔法武器、法术、类法术效果、超自然效果所伤害。它们免疫任何非魔法伤害。它们不会被正常火焰烧到，不会受到自然寒冷的影响，也不怕凡世的酸。

如果伤害源自实体，即便是被魔法或魔法武器攻击时虚体生物依然有 50%的几率忽视任何伤害--除非是力场效果或由幽冥武器（ghost touch）所造成的伤害。虚体生物免疫重击、宿敌的额外伤害、偷袭的额外伤害。它们可以向任何方向移动（包括上和下）。它们不需在地面行走。它们可以随心所欲的穿越固体，但当眼睛处在固体中时它们无法视物。

隐匿在固体中的虚体生物在聆听技能检定上获得+2 环境加值，因为声波在固体传播的更好。精确定位一个处于固体之中的对手与精确定位隐形对手使用相同规则（见下：隐形）。

虚体生物无法被听到，除非它们故意弄出声音。

虚体生物的物理攻击忽视物质盔甲，甚至是魔法盔甲，除非是由力场构成（例如*法师护甲*（*mage armor*）或防御护腕（bracers of armor）），或具有幽冥（ghost touch）能力。

虚体生物在水中与在空气中一样行动自如。

虚体生物不会跌落也不会受到跌落伤害。

实体生物不能摔绊或擒抱虚体生物。

虚体生物没有重量，不会引发由重量引发的陷阱。

虚体生物不会留下脚印，没有气味，除非出现否则不会有声音，即便这样也只会在它们有意时发出声音。

隐形（INVISIBILITY）

运用这项能力四处走动不是绝对安全的。他们无法被看到，但能被听到、闻到、感觉到。

视觉系统包括黑暗视觉无法探测到隐形生物。

仅靠隐形不能让生物免疫重击，但能让生物免疫偷袭和巡林客宿敌带来的附加伤害。

在 30 尺内，一个生物可以通过一次成功的 DC 20 的侦察技能检定来觉察到一个活动着的隐形生物。观察者的直觉提示他“那里有人”，但还是不能看到它，也不能准确的瞄准对方。当隐形生物静静的保持不动时很难被发现（DC 30）。一个未活化的物体，保持静止的无生命生物，或完全不能动的生物更难被发现（DC 40）。利用侦察技能几乎不可能精确指出隐形生物的位置（+20 DC），甚至当人物成功通过检定，隐形生物依然受益于全隐蔽状态（对手有 50%的失手几率）。

生物可通过听觉找到隐形生物。该生物可以每轮为此以一个即时动作使用聆听技能。聆听技能检定的结果至少要等于隐形生物的潜行技能检定的结果才能揭示他的存在（如果隐形生物在潜行技能上没有级数，那么以经过防具惩罚后的敏捷检定代替潜行技能检定）。一次成功的检定使人物可以听到隐形生物“在那边某处”。听觉技能几乎无法精确定位一个隐形生物，除非聆听检定结果超过 DC 20 点。

利用听觉技能发现隐形生物的 DC

隐形生物处于……	**DC**
战斗或交谈	0
以一半速度移动	潜行技能检定结果
以正常速度移动	潜行技能检定结果-4
奔跑或冲锋	潜行技能检定结果-20
有一定距离	每 10 尺+1
障碍物之后（门）	+5
障碍物之后（石墙）	+15

生物可通过触摸发现隐形生物。一个人物可以以一个标准动作来利用手或武器对两个邻近的 5 尺方格进行接触攻击。如隐形生物在指定的区域，接触攻击有 50%的失手几率。如果成功，该人物不会造成伤害但能成功标出隐形生物的当前方位（很明显，如果隐形生物移动了，那么他的方位将再次不可知）。

如果隐形生物击中了一个人物，该人物会知道攻击者的方位（直到隐形生物移动为止）。一个例外是隐形生物远离 5 尺之外。在这种情况下，被攻击者知道隐形生物大致方位但无法精确指出。

如果人物想攻击已被他确认位置的隐形生物，他可以正常攻击，但隐形生物仍从全隐蔽状态中受益（50%失手几率）。攻击特别大和特别慢的生物的失手几率可能比较低。

如果人物想攻击尚未被他确认位置的隐形生物，那么让玩家指明攻击的区域。如果隐形生物在那里，按正常情况操作。如果隐形生物不在那里，那么如同隐形生物在那里一样掷出失手几率，但不让玩家知道结果，而告诉他他失手了。这样玩家就无法知道他失手是因为敌人不在那里还是你成功掷出失手值。

如果隐形生物拣起可见物体，那么物体依然是可见的。可以利用粉末喷洒在隐形生物身上来标出他的位置（除非粉末被抖落）。隐形生物可以把拣起的小东西藏在身上（袋子里或斗篷后），这样它就不可见了。

隐形生物会留下痕迹。他们也会被正常的追踪。在沙地、泥地或其它柔软表面上的脚印将为敌人提供自己位置的线索。在水中的隐形生物会排开水，从而出透露他的位置。但它依然很难被看见，同时也能获得隐蔽带来的好处。

和可见生物一样，隐形生物会被具有灵敏嗅觉能力（scent）的生物侦测到。

具有盲斗（Blind-Fight）专长的生物可以更有效的击中隐形生物。他需要掷两次失手几率，如果都失败的话则失手（或掷一次 25%的失手几率代替两次 50%的失手几率）。

具有盲视能力（blindsight）的生物可以无视隐形而攻击（和用类似的方式影响）隐形生物。

隐形的火把仍然发光，同样附有*光亮术*（*light*）（或类似法术）的隐形物体也一样。

灵体生物是隐形的。由于灵体生物没有物质上的存在，侦察技能、聆听技能、灵敏嗅觉、盲斗和盲视都无法对找到或攻击它们提供帮助。虚体生物通常是隐形的。灵敏嗅觉、盲斗和盲视对找到或攻击隐形虚体生物没有帮助，但侦察技能可以是有帮助的，听觉技能也有可能。

隐形生物无法使用凝视攻击。

隐形无法阻碍*侦测*（*detect*）类法术。

因为一些生物能侦测甚至看到隐形生物，因此隐形状态下躲藏依然是有帮助的。

等级丧失（LEVEL LOSS）

丧失一个等级的人物立刻失去一个生命骰。人物的基本攻击加值、基本豁免加值和特殊职业能力都将降到新的较低等级。同样的，人物将失去该等级得到的属性值、技能级数和专长（如果有的话）。

如果无法得知失去等级所得到的属性值和技能级数是什么（或玩家忘掉了），那就从最高的属性值上扣除一点，或者从最高级数的技能上失去。如果魔宠或动物伙伴的某项能力与该人物的等级相联系，那么那些能力将自动调整以适应新的等级。

受害者的经验值直接设在上一级的中点。

昏暗视觉（LOW-LIGHT VISION）

具有昏暗视觉的人物的眼睛十分敏感，以至于在昏暗的光线下能看到正常的两倍远。昏暗视觉可看见色彩。即便在极微小的烛光下，具有昏暗视觉的施法者也可阅读卷轴。

具有昏暗视觉的人物在月光下可看清户外场景，犹如在白天一样。

麻痹（PARALYSIS）

一些怪物的超自然能力或类法术能力可麻痹他们的受害者，用魔法手段让他们无法移动（由中毒造成的麻痹将在下面的毒素项讨论）。

被麻痹的人物不能移动、说话，或做出任何身体动作。他被钉在原地，呆板而无助。他的朋友也不能扳动他的手臂。但他可进行纯粹的心理活动，例如施展无法术成分的法术。

有翅膀的生物在飞行时被麻痹将无法舞动翅膀并掉下来。游泳者被麻痹后无法游泳，并有可能被淹死。

毒素（POISON）

当人物被淬毒武器击中、触摸到涂有接触毒素的物品、食用有毒的饮食，或被其它方式下毒，他必须做一次强韧豁免检定。如失败，他将承受初始毒素伤害（通常是属性伤害）。即使这次豁免成功，通常一分钟后他还会受到后继伤害，可以通过另一次成功的强韧检定来避免后继伤害。

武器上或物品上的一剂毒素只能对单体目标起作用。在武器成功击中目标或物品被接触前，有毒的武器或物品上的毒素都将保留有效（除非在目标接触前毒素就被擦拭掉）。涂在物品上或暴露在自然环境中的任何毒素无论如何都能保持毒性，直到被接触或使用。

尽管可能有超自然能力和类法术毒素，但毒素效果几乎都是特异能力。

根据毒素传递的方式，毒素将被分成四种基本的类型，如下。

接触（Contact）：仅仅碰到这类毒素就要做豁免检定。它能被主动的通过武器或接触攻击传递。就算生物有足够的伤害减免可以免受这次攻击的伤害，该毒素依然能发挥作用。一个涂上接触毒素的箱子或其它东西可以当作陷阱的部件。

摄入（Ingested）：在战斗状况下无法使用摄入毒素。投毒者可以给昏迷者喂毒，或试着欺骗受害者吃下或喝下有毒的东西。刺客和其他人物倾向于在战斗外使用摄入毒素。

吸入（Inhaled）：吸入性毒气通常装在易碎的小瓶或类似的容器中。这些容器可以当作射程增量 10 尺的远程武器扔出。当撞到坚硬的表面（或被猛烈撞击）时，容器释放出毒气。一剂毒气占据 10 尺立方的空间。在这个区域内的每个生物都要做豁免检定（屏住呼吸是没用的，毒气可通过鼻黏膜、泪管或身体其它部分起作用）。

伤口（Injury）：这种毒必须通过伤口传递。如果生物有足够的伤害减免避免遭受这次攻击的伤害，那么毒素不起作用。通过武器、针或者类似东西造成伤害的陷阱有时会包含伤口性毒素。

各种毒素的特点在表：毒素中作了总结。

*类型：*毒素传递的方式（接触、摄入、吸入或伤口性）和避免毒素伤害的强韧豁免检定 DC。

*初始伤害：*人物未通过豁免检定后立刻受到的伤害。属性伤害是暂时的，如果标上星号（*）则是永久的属性吸取。麻痹状态持续 2d6 分钟。

*后继伤害：*中毒 1 分钟之后第二次豁免检定失败所受到的伤害数。昏迷状态持续 1d3 小时。标上星号的属性伤害是永久的。

*价格：*一剂（一瓶）毒素的价格。使用毒素不能少于一剂，否则无效。购买和拥有毒药都是非法的，甚至在大城市都只能从特殊的渠道获得。

·使用毒素的危险（Perils of Using Poison）

当人物将毒素涂在武器上或用于其它用途时他有 5%的几率自己接触到毒素。此外，当人物使用淬毒武器在攻击掷骰中投出自然骰 1，他必须通过一个 DC 15 的反射豁免，否则就会意外的毒到自己。

·毒素免疫（Poison Immunities）

具有天生毒素攻击的生物免疫自己的毒素。无生命生物（构装生物和不死生物）和没有新陈代谢的生物（例如元素生物）总是免疫毒素。泥形生物、植物生物和某些种类的外界生物也免疫毒素，但是有可能调制出特殊的毒素专门伤害它们。

表格：毒素

毒素	类型	初始伤害	后继伤害	价格
耐萨瑞毒（Nitharit）	接触 DC 13	0	3d6 体质	650 金币
幻叶余烬（Sassone leaf residue）	接触 DC 16	2d12 生命值	1d6 体质	300 金币
烈赤根糊（Malyss root paste）	接触 DC 16	1 敏捷	2d4 敏捷	500 金币
贴内根（Terinav root）	接触 DC 16	1d6 敏捷	2d6 敏捷	750 金币
黑莲汁（Black lotus extract）	接触 DC 20	3d6 体质	3d6 体质	4,500 金币
龙胆汁（Dragon bile）	接触 DC 26	3d6 力量	0	1,500 金币
条纹毒蕈（Striped toadstool）	摄入 DC 11	1 感知	2d6 感知 + 1d4 智力	180 金币
砒霜（Arsenic）	摄入 DC 13	1 体质	1d8 体质	120 金币
原质苔（Id moss）	摄入 DC 14	1d4 智力	2d6 智力	125 金币
腐精油（Oil of taggit）	摄入 DC 15	0	昏迷	90 金币
巫妖之尘（Lich dust）	摄入 DC 17	2d6 力量	1d6 力量	250 金币
暗掠者粉末（Dark reaver powder）	摄入 DC 18	2d6 体质	1d6 体质 + 1d6 力量	300 金币
魔地尘（Ungol dust）	吸入 DC 15	1 魅力	1d6 魅力 + 1 魅力*	1,000 金币
狂雾（Insanity mist）	吸入 DC 15	1d4 感知	2d6 感知	1,500 金币
焦引熏烟（Burnt othur fumes）	吸入 DC 18	1 体质*	3d6 体质	2,100 金币
黑蛇毒（Black adder venom）	伤口 DC 11	1d6 体质	1d6 体质	120 金币
小蜈蚣毒（Small centipede poison）	伤口 DC 11	1d2 敏捷	1d2 敏捷	90 金币
血根草（Bloodroot）	伤口 DC 12	0	1d4 体质 + 1d3 感知	100 金币
卓尔毒（Drow poison）	伤口 DC 13	昏迷	昏迷 2d4 小时	75 金币
绿血油（Greenblood oil）	伤口 DC 13	1 体质	1d2 体质	100 金币
青嘶泣（Blue whinnis）	伤口 DC 14	1 体质	昏迷	120 金币
中型蜘蛛毒（Medium spider venom）	伤口 DC 14	1d4 力量	1d4 力量	150 金币
暗菁华露（Shadow essence）	伤口 DC 17	1 力量*	2d6 力量	250 金币
翼龙毒（Wyvern poison）	伤口 DC 17	2d6 体质	2d6 体质	3,000 金币
大型蝎子毒（Large scorpion venom）	伤口 DC 18	1d6 力量	1d6 力量	200 金币
巨型黄蜂毒（Giant wasp poison）	伤口 DC 18	1d6 敏捷	1d6 敏捷	210 金币
死刃夜露	伤口	1d6 体	2d6 体质	1,800

（Deathblade）	DC 20	质		金币
紫虫毒（Purple worm poison）	伤口 DC 24	1d6 力量	2d6 力量	700 金币
*永久属性吸取，而非暂时属性伤害				

变形（POLYMORPH）

魔法可以使生物或人物改变他们的外形--有时会违背他们的意愿，但通常都能获得好处。变形生物保留自己的意识，但具有新形体。

法术*变形术*（*polymorph*）定义了一般的变形效果。

除非另有规定，否则生物可以变形成同类生物的形体，或者变成一个异怪、动物、龙、精类、巨人、类人生物、魔法兽、人形怪物、魔法兽、泥形怪物、植物类生物、虫类的形体。大部分能造成变形效果的法术和特殊能力都有对新形体的生命骰有上限要求。

变形中的生物获得它们新形体的力量、敏捷以及体质属性，同时还获得了新形体的体型、特殊攻击、移动能力（飞行速度上限 120 尺，非飞行速度上限 60 尺）、天生盔甲加值、天生武器、种族技能加值，以及其他肉体方面的特性，比如外貌和肢体数量等。它们依然保留原有的职业和等级、智力、感知、魅力、生命值、基本攻击加值、基本豁免加值，以及阵营。

如果新形体能穿戴或者持有原有装备，那么变形中的生物继续穿戴或持有那些装备。

否则装备将融入新形体中，并且在变形期间内失去作用。

心灵异能（PSIONICS）

心灵感应、精神战斗和心灵力量--心灵异能是各种精神能力的总称，很多生物掌控着这种能力。它们是类法术能力，独自产生于生物的内心--不需要外界的魔法力量或任何仪式。每个心灵异能生物的描述都给出了它独心灵异能的细节。

心灵异能攻击常常允许用成功的意志检定来进行抵抗。不过并非所有心灵异能攻击都是精神战斗。一些心灵异能生物可以利用心灵异能重塑自己的形体，治疗自己的伤口，或进行远距离传送。一些心灵异能生物能看见过去和未来，以及此刻远方发生的事，还可以阅读他人的思想。

射线（RAYS）

所有射线攻击都要求攻击者进行一次成功的远距离接触攻击。射线有可变的距离，这也是其最大射程。射线攻击永远不会受到射程惩罚。即便射线击中目标，通常也允许目标做一次豁免检定（强韧或意志）。射线攻击不允许反射豁免，但是如果一个人物的敏捷加值对 AC 的奖励很高，在一开始想用射线击中他就会很难。

再生（REGENERATION）

拥有这项特异能力的生物可以自创伤中快速恢复，甚至可以重新长出或接上截断的身体。对该生物造成的伤害视作非致命伤害，并该生物可以以固定的速率治疗其所受的非致命伤害。

特定的攻击种类可以如常对此生物造成伤害，这些攻击类型通常是火或酸。这些伤害不会转变成非致命伤害，因此不会消失。生物描述中会给出详情。

具有再生能力的生物能重新长出残缺的身体部分，也可接上断肢或其它身体部分。未接上的部分会毁掉。

再生无法恢复因饥饿、口渴和窒息造成的伤害。

不造成生命值伤害的攻击类型忽视再生能力。

只有使用对再生生物造成正常伤害的武器，才能以即死效果对其造成威胁。

能量抗力（RESISTANCE TO ENERGY）

拥有能量抗力（通常为特异能力）的生物在每一轮内都可以忽视对应类型的一定伤害，但不是完全免疫。

每种能量抗力能力都描述了抵抗何种元素以及抵抗值的多少。伤害是来自普通能量还是魔法制造的能量没有差别。

当抗力完全的抵抗掉一次能量攻击，则这次攻击不会干扰施法。这项抗力不与由魔法产生的抗力累计。

灵敏嗅觉（SCENT）

这项特异能力让生物能侦测到接近中的敌人，嗅出隐藏的敌人，并且可以用嗅觉来追踪。

拥有灵敏嗅觉能力的生物能靠嗅觉侦测到一定范围内的敌人，一般范围为 30 尺。如果敌人位于上风处，范围增大到 60 尺；如果位于下风处，则减少为 15 尺。强烈的气味，例如烟或腐败物的气味，可让上述范围增加为两倍。极重的气味，例如臭鼬的气味或穴居人恶臭，可让上述范围增加为三倍。

灵敏嗅觉能力可以侦测出有生物存在，但无法由此得到准确方位。找出气味的方向是一个移动动作。如果他在气味的来源的 5 尺以内，那么就可以找出来源的精确位置。

拥有追踪专长和灵敏嗅觉能力的生物能利用嗅觉追踪，使用感知检定可以找出或跟随对手的行踪。追踪一个新鲜痕迹的 DC 通常是 10。根据目标物气味的强弱、目标物的多少和痕迹残留时间的长短，DC 可以升高或降低。随着痕迹的冷却，每过一小时该 DC 增加 2。在其它方面这项能力和正常追踪专长使用相同规则。利用灵敏嗅觉能力进行追踪忽视地表状况和能见度的影响。

具有灵敏嗅觉能力的生物能辨认出常见气味，就象人类辨认出常见景象一样。

水，特别是流动的水，会把呼吸空气的生物所利用的痕迹毁掉。但是拥有这项能力的水中呼吸生物可以在水中使用它。

迷惑性的、强烈的气味能轻松的盖过目标气味。使用灵敏嗅觉能力侦测或者辨认生物会被这些气味的存在彻底扰乱，同时追踪时的生存检定基础 DC 将变为 20 而不是 10。

法术抗力（SPELL RESISTANCE）

法术抗力是一种特异能力，可避免生物被法术影响。（一些法术也能产生法术抗力。）

要使法术对拥有法术抗力的生物发生作用，施法者必须要进行一次施法者等级检定（1d20+施法者等级），结果必须至少等同于目标的法术抗力。（防御者的法术抗力就象防御等级一样对抗魔法攻击。）如果检定失败，法术对该生物无效。能力持有者不需做任何特别的事情来使用抗力。他也不需要意识到法术威胁就可以运作抗力。

只有法术和类法术能力受法术抗力影响。特异能力和超自然能力（以及魔法武器上的增强加值）则不受。一个生物可能有好几项不同的能力，其中一些受法术抗力的约束，另一些则不受。一些法术甚至忽视法术抗力。见下：法术抗力的运作。

生物可以有意的降低法术抗力。这是一个标准动作且不会诱发借机攻击。法术抗力降低后，在下一轮开始前都会保持。除非生物有意保持下降状态（也是一个标准动作且不会诱发借机攻击），否则在下一轮开始法术抗力将自动复原。

法术抗力永远不会影响自己的法术、物品和其它能力。

拥有法术抗力的生物不会通过触摸或站在中央而把能力传给他人。只有一些罕见的生物和某些魔法物品可以把法术抗力传给他人。

法术抗力不会叠加。它们彼此覆盖。

法术抗力的运作：

每个法术都有一个条目指明该法术是否受法术抗力影响。通常来说，法术抗力是否运作取决于法术效果。

目标型法术（Targeted Spells）：如果法术是瞄准生物的，那么法术抗力起作用。一些目标型法术能同时对准几个生

物。在这种情况下，一个生物的法术抗力只能对实际作用在自己身上的法术部分起作用。如果该法术同时影响若干个具有法术抗力的生物，那么每个生物都要进行单独的法术抗力检定。

区域型法术（Area Spells）：如果人物处于法术作用区域中，法术抗力起作用。这会保护他自己，但不会影响到法术本身。

效果型法术（Effect Spells）：大部分召唤或创造物品的效果型法术不受法术抗力影响。但有时，法术抗力也会影响效果型法术，通常是那些或多或少对生物直接起作用的法术，例如"蛛网术（*web*）"。

法术抗力可以使生物不受已经产生的法术的影响。当生物第一次受到该法术影响时进行法术抗力检定。

对于任何特定的法术或类法术能力来说，法术抗力判定只进行一次。如果第一次失败了，那么他以后每次被这次法术影响时都会失败。同样的，如果第一次判定成功了，就总是成功。如果生物在有意降低法术抗力时受到法术影响，那么当他法术抗力回升后还有一次机会来再次抵抗该法术。

除非法术能量真正作用在生物的意志或身体上，否则法术抗力无效。如果法术作用于其它目标上而生物间接的承受了后果，那么不进行判定。不是直接作用于生物身上的法术可以伤害该生物。

法术抗力不对愚弄受术者感官或揭露事实的法术起作用。

魔法实际上必定会引发法术抗力。瞬时产生但有持久效果的法术不受法术抗力影响，除非受术者在法术产生瞬间就暴露于法术效果下。

如果不清楚法术的效果是直接或间接，考虑一下法术学派。

防护系（Abjuration）：受术者必须在受伤害，被变化或被限制时激发法术抗力。认知能力的改变不受法术抗力影响。阻碍攻击的防护系法术和攻击者的法术抗力没有关系--有关系的是被保护的生物（使其免疫或抵抗攻击）。

咒法系（Conjuration）：除非法术召唤了一些能量，否则通常不激发法术抗力。用来召唤生物的法术，或产生某种作用类似于生物的效果的法术，都不受到法术抗力的影响。

预言系（Divination）：这些法术不直接作用于生物，因此不激发法术抗力，尽管它揭露的事实可能会对生物带来严重的损失。

惑控系（Enchantment）：当惑控法术作用于受术者的意识时，必定会激发法术抗力。

塑能系（Evocation）：如果给受术者带来伤害，就是直接作用。如果伤害了其它东西，就是间接作用。

幻术系（Illusion）：这些法术几乎从不激发法术抗力。能进行直接攻击的幻术系法术是例外情况。

死灵系（Necromancy）：绝大部分死灵系法术都是改变目标生命力，因此会受到法术抗力影响。少数不对生物产生直接效果的死灵系法术不激发法术抗力。

变化系（Transmutation）：改变目标生物的变化系法术会受到法术抗力影响。作用在空间里而不是生物体上的改变系法术不激发法术抗力。一些改变系法术会使物体有杀伤力（或更有杀伤力），例如*魔石术*（*magic stone*）。这些法术通常都不会激发法术抗力，因为它们是作用在物品上，而不是作用在要承受这些物品的生物身上。但是如果具有魔法抗力的生物抓着这些牧师们准备施法的石头，法术抗力有效。

成功的法术抗力（Successful Spell Resistance）

法术抗力阻止法术或类法术能力影响或伤害受术者，但决不会从其它生物那里移除魔法效果，或抵消其他生物身上的法术效果。法术抗力保护施法不被打断。

对于一个已经施展出来正在进行中的法术来说，对抗法术抗力的检定失败意味着有抗力的生物可以不受该法术任何效果的影响。但是魔法继续如常的影响其他人。

颤动感知（TREMORSENSE）

拥有颤动感知能力的生物可以自动感觉到范围内的任何与地面相接触物体的方位。

如果生物和那些它感知到的东西之间没有直接的地面路线，那么颤动感知范围的定义就是两者间最短的间接路径所能达到的最大距离。具有此能力的生物自己必须与地面接触，对方也必须处于运动中。

只要其他生物作出身体动作，包括施展含有姿态成分的法术，他们就被认为是在运动中，不需要从一个地方移动到另一个地方。

驱散抗力（TURN RESISTANCE）

某些生物（通常是不死生物）不易被牧师或圣武士的驱散能力影响。

驱散抗力是特异能力。

当抵抗驱散、斥喝、命令或鼓舞的企图时，将该能力对应的加值加在生物的总生命骰数上。

状态（CONDITIONS）

如果一个人物受到多种状态影响，各状态的效果将全部产生作用。如果某些状态不能兼有，最严重的会生效。

属性伤害（Ability Damaged）：人物在一项或多项属性上暂时失去点数。除非注明要用其他方法治疗，否则失去的点数以每天 1 点的速率回升。力量为 0 意味着人物无力的躺在地上。敏捷为 0 意味着人物麻痹。体质为 0 意味着人物死亡。智力、感知、魅力为 0 意味着人物昏迷。属性伤害与属性值上的减值不同，后者会随着状态的消失而消失。

属性吸取（Ability Drained）：人物在属性上永久失去点数。只有通过魔法手段才能回复点数。力量为 0 意味着人物无力的躺在地上。敏捷为 0 意味着人物麻痹。体质为 0 意味着人物死亡。智力、感知、魅力为 0 意味着人物昏迷。

目盲（Blinded）：人物无法看东西。他在防御等级上有-2 减值，在 AC 上失去敏捷加值，只能以一半速度移动，在搜索技能检定和大多数基于力量和敏捷的技能检定上有-4 减值。所有依靠视力的检定和活动（例如阅读和侦察检定）自动失败。所有目盲者的敌手对其视作全隐蔽（目盲者有 50%失手率）。一些长时间目盲的人物会习惯于此并克服某些缺点。

被吹动（Blown Away）：由于体型关系，一个生物可以被一阵强风吹动。在地面上处于被吹动状态的生物会被吹倒并翻滚 1d4 x 10 尺，每 10 尺受到 1d4 点非致命伤害。飞行中处于被吹动状态的生物会被吹后 2d6 x 10 尺并受到 2d6 点非致命伤害。

受阻（Checked）：被一股力量阻止前进，例如风。在地上受阻仅仅是裹足不前。受阻的飞行生物会退后一段距离，这段距离在对应效果的描述中给出。

困惑（Confused）：*困惑*的人物的行动在他的回合开始时通过百分率决定：01-10，用肉搏或远程武器攻击施法者（如果无法攻击就向施法者靠近）；11-20，正常行动；21-50，除了毫无条理的说胡话外什么都不做；51-70，以最快的速度逃离施法者；71-100，攻击最近的生物（在这种情况下，魔宠视作受术者自身的一部分）。无法做上述规定动作的*困*

*惑*生物只能毫无条理的说胡话。攻击*困惑*生物不会有任何特殊奖励。只要在被攻击的*困惑*生物其回合开始时还处于*困惑*中，他就会自动在接下来的回合内向攻击他的生物发起攻击。除了已经准备攻击的生物（要么是困惑生物最近一个动作的目标，要么是刚攻击过困惑生物的生物），困惑的生物将不会对其他生物进行借机攻击。

畏缩（Cowering）：人物被吓住以至于无法做动作。畏缩的人物在防御等级上有-2 减值并失去 AC 上敏捷加值（如果有的话）。

晕眩（Dazed）：人物无法正常行动。晕眩的人物无法做动作，但在 AC 上没有惩罚。晕眩状态通常持续 1 轮。

目眩（Dazzled）：人物因为眼睛受到严重刺激而无法很好的视物。目眩的人物在攻击判定、搜索检定和侦察检定上有-1 减值。

死亡（Dead）：人物的生命值降到-10，体质降到 0，或被法术及效果彻底杀死。人物的灵魂离开身体。死亡人物无法得益于正常或魔法的治疗，但能通过魔法复活。除非用魔法保护，否则尸体会正常腐烂，但是使死亡人物复活的法术会使人物完全康复或回到死亡时的状态（取决于使用的魔法或设备）。无论使用什么手段，被复活的人物都不用担心诸如尸僵、腐烂和其它影响尸体的效果。

耳聋（Deafened）：人物无法用耳听物。他在先攻判定上有-4 减值，聆听技能自动失败，施展具语言成分的法术有 20%几率失败，。一些长时间耳聋的人物会习惯于此并克服某些缺点。

瘫痪（Disabled）：人物的生命值为 0，或拥有负值的生命值但已稳定并神智清醒，这些情况为瘫痪状态。瘫痪人物每轮只能做一个移动动作或一个标准动作（不能两者都做，也不能进行全回合动作）。他只能以正常速度的一半移动。做移动动作不会招致更多的伤害，但是进行任何标准动作（或其他任何 DM 认为是费力的事，包括一些即时动作，例如施展瞬发法术等）会在动作完成后受到 1 点伤害。除非这个动作增加了瘫痪人物的生命值，否则他的生命值将降为负数并因而进入濒死状态。

有着负数生命值的瘫痪人物如果能受到帮助，他的生命值会自然回升。否则，每天他有 10%的几率开始自然回复生命值（从那天开始），如果没能自然回复，他将继续失去 1 点生命值。如果没有援助的瘫痪人物生命值开始自然回升，他就不再有继续降低生命值的危险（即使当前生命值仍是负数）。

濒死（Dying）：濒死的人物处于昏迷状态并接近死亡。其当前的生命值为-1 至-9。濒死的人物无法做动作并且昏迷。在每轮结束（从生命值降到 0 以下的那一轮开始），人物掷一个百分骰决定是否伤势稳定。他有 10%的几率进入稳定状态。如果没能稳定，生命值将降低 1 点。如果生命值降到-10，他就死亡。

能量吸取（Energy Drained）：人物得到一个或多个负向等级，这些负向等级有可能会使他等级永久下降。如果负向等级数大于或等于生命骰数，他就死亡。每个负向等级给予人物下列惩罚：在所有攻击判定、豁免、技能检定、属性检定上获得-1 的减值；生命值-5；有效等级-1（用来决定法术或特殊能力的力量、持续时间、DC 和其它细节）。此外，获得负向等级的施法者会从他可施展的最高法术等级上失去一个法术或一个法术栏位。

纠缠（Entangled）：人物被缠绕住。被纠缠会使移动受到限制，但除非被绑在固定的物体上或被相反的力道拉住，否则移动不会被完全阻止。被纠缠的人物只能以正常速度的一半移动，无法奔跑或冲锋，所有攻击掷骰上有-2 减值，并在敏捷上有-4 减值。纠缠中的角色想施法则必须通过专注检定（DC 15+法术等级），否则失去法术。

力竭（Exhausted）：力竭的人物以正常速度的一半移动，并在力量和敏捷上有-6 减值。在 1 小时完全的休息之后，力竭的人物将变得疲乏（fatigued）。疲乏的人物在做过一些通常会让人陷入疲乏状态的事之后会变为力竭。

迷魂（Fascinated）：处在迷魂状态的人物被超自然能力或法术弄得神志恍惚。人物会静静的站着或坐着，除了专心于产生迷魂的效果外什么都不做，直到效果结束。在基于感应的技能检定上（例如聆听和侦察检定）有-4 减值。任何潜在的威胁，如敌对生物的接近，将允许被迷魂的生物进行一次新的豁免检定来对抗迷魂效果。任何明显的威胁，例如其他人拔出武器、施展法术或以远程武器瞄准被迷魂的生物，都会自动地打破效果。被迷魂生物的同伴可以通过一个标准动作摇晃他来使他摆脱迷魂状态。

疲乏（Fatigued）：疲乏的人物无法奔跑或冲锋，并在力量和敏捷上有-2 减值。疲乏的人物做任何通常会让人陷入疲乏状态的事之后都会变为力竭状态（exhausted）。在 8 小时完全休息后，疲乏的人物就不再疲乏。

措手不及（Flat-Footed）：战斗开始还未开始行动的人物进入此状态，他尚不能正常应对当前形势。措手不及者在 AC 上失去敏捷加值，并且无法借机攻击。

惊惧（Frightened）：惊惧的人物会尽力逃离。如果无法逃离就有可能战斗。惊惧的人物在所有攻击检定、伤害掷骰、豁免检定技能检定和属性检定上有-2 减值。惊惧的人物会用特殊能力逃离，包括使用法术；实际上如果只能用特殊能力逃离，那么人物就必须用那种方式逃离。

惊惧类似于战栗（shaken），除了生物只要有可能就必须逃离。恐慌（panicked）是一种更激烈的恐惧状态。

擒抱（Grappling）：与一个或更多的进攻者从事于短兵相接的角斗。一个擒抱中的人物仅能做一些有限的动作。他没有任何威胁区域，并对于没有和他进行擒抱的对手来说，他失去了在 AC 上的敏捷加值。

无助（Helpless）：被麻痹、*定身*、束缚、睡眠中、昏迷、或其它完全暴露于敌手掌控之中的状态。无助的目标的敏捷当作 0（调整值为-5）。对无助的目标进行近身攻击有+4 奖励（相当于攻击俯卧中的对手）。远程攻击没有特殊奖励。游荡者可以偷袭无助的目标。

敌人可以用近战武器对无助的目标做一次致命一击（coup de grace），这是一个整轮动作。如果敌人和目标紧邻，那么也可以用弓和弩做致命一击。攻击者自动命中，并认为是重击（游荡者在做出致命一击时还能获得偷袭伤害值）。如果目标从这次攻击中幸存，他必须进行一次成功的强韧豁免检定（DC 10+伤害值）否则死亡。

做致命一击会引发借机攻击。

免疫重击的生物不会受到重击伤害，也不需要进行成功的强韧检定来避免被致命一击杀死。

虚体（Incorporeal）：没有肉体。虚体生物免疫一切非魔法类攻击。只有其它虚体生物的攻击、+1 或更好的魔法武器、法术、类法术能力或超自然能力可以伤害到它。

隐形（Invisible）：无法被视力探察。隐形生物攻击非隐形生物时在攻击掷骰上有+2 加值，并忽视他的敏捷加值对 AC 的奖励。（见特殊能力中隐形的说明。）

吹倒（Knocked Down）：由于体型关系，一个生物可以被一阵强风吹倒。在地面上的生物会被吹倒趴下。飞行生物会被吹后 1d6 x 10 尺。

反胃（Nauseated）：强烈的胃部痛苦。进入此状态的生物无法攻击、施法、专注以维持法术或其他任何需要集中注意力的动作。反胃的角色每轮只能进行一个移动动作。

恐慌（Panicked）：恐慌的人物会扔掉任何手持的东西，并会尽力逃离恐惧源头，同样也会避开任何其它遭遇的危险，但路线随机。他不能做任何其他动作。此外，恐慌的人物在所有攻击检定、伤害掷骰、豁免检定技能检定和属性检定上有-2 减值。如果被逼至绝路，畏缩者会陷入畏缩状态（cowers）并且不会去进攻，通常会在战斗中使用全防御动作。恐慌的人物会用特殊能力逃跑，包括使用法术；实际上如果只能用特殊能力逃跑，那么人物就必须用那种方式逃跑。
恐慌是比惊惧和战栗更激烈的恐惧状态。

麻痹（Paralyzed）：被麻痹的人物被钉在原地不能移动或做其他行动。被麻痹的人物其有效敏捷值和有效力量值为 0，而且处于无助状态，但他可以进行纯粹的心理活动。有翅膀的生物在飞的时候被麻痹，他们将无法舞动翅膀并掉下来。游泳的人被麻痹后无法游泳并有可能遭受淹溺。其它生物可以穿过被麻痹的人物占据的区域，无论是盟友还是敌人。但是被麻痹的人物所占据的每个方格都记作两个方格。

石化（Petrified）：被石化的人物变为石头并视作昏迷。如果被石化的人物被打碎或打破，但是在被解除石化时那些破损的部份接在了身体上，那么他将不受伤害。如果石化的身体被解除石化时是不完整的，肉体将同样的不完整，并会有相应永久性生命值丧失和（或）人物变的衰弱。

压制（Pinned）：在擒抱中被固定住无法行动（但不是无助）。

俯卧（Prone）：人物卧在地上。倒地的进攻者在近战攻击掷骰上有-4 减值，并且不能使用远程武器（除了弩）。倒地的防御者在对抗远程武器时防御等级有+4 加值，但在防卫近战攻击时防御等级有-4 减值。
起立是一个移动等效动作，并且会引发借机攻击。

战栗（Shaken）：战栗的人物在所有攻击检定、豁免、技能检定和属性检定上有-2 减值。战栗不如惊惧和恐慌那么激烈。

恶心（Sickened）：人物在所有攻击检定、伤害掷骰，豁免、技能检定和属性检定上有-2 减值。

稳定（Stable）：曾处于濒死状态但目前已经不再继续损失生命值，同时生命值依然为负数的人物是稳定状态。这类人物不再处于濒死状态，但仍旧昏迷。如果其他人利用急救措施（例如医疗技能或魔法治疗）使濒死人物稳定下来，他就不会继续丢失生命值。他每小时有 10%的机会清醒并进入瘫痪状态（尽管他的生命值可能是负的）。
如果人物并没有受到别人的帮助而是靠自己稳定下来的话，他仍然有丢失生命值的危险。他每小时有 10%的机会清醒并进入瘫痪状态，否则就将失去 1 点生命值。

恍惚（Staggered）：人物所受非致命伤害与其生命值相同则恍惚。恍惚的人物每轮只能做单一的移动动作或标准动作（不是两者都做，也不能作进行全回合动作）。如果当前生命值超过了所受非致命伤害，那么人物不再处于恍惚状态。非致命伤害值超过了生命值的则会陷入昏迷。

震慑（Stunned）：被震慑住的人物手上的东西会掉落，无法行动，在 AC 上有-2 的减值，并在 AC 上失去敏捷加值。

驱散（Turned）：受到驱散亡灵效果的影响。被驱散的不死生物会用其最好最快的方法逃离 10 轮（1 分钟）。如果无法逃离，则处于畏缩状态。

昏迷（Unconscious）：生物被击倒并陷入无助状态。若人物当前生命值在-1 到-9 之间，或非致命伤害超过其当前生命值，则该人物陷入昏迷。

